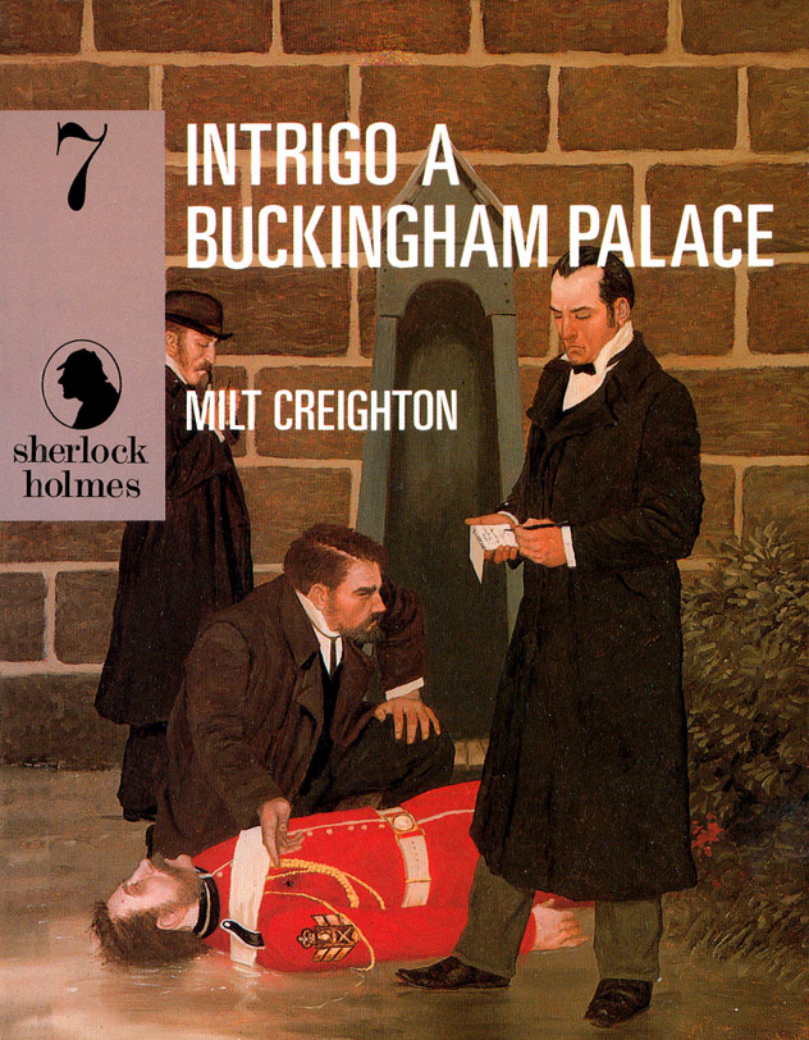
7

INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE

MILT CREIGHTON

sherlock holmes



librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Il personaggio di Sherlock Holmes è stato creato da Sir Arthur Conan Doyle ed è protagonista delle sue novelle e dei suoi romanzi.

Si ringrazia Dame Jean Conan Doyle per il permesso di utilizzare il personaggio di Sherlock Holmes creato da Sir Arthur Conan Doyle.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-483-0
Titolo originale: «Sherlock Holmes Solo Mysteries™- The Royal Flush»
© 1988, Iron Crown Enterprises, Inc.
© 1992, Edizioni E. Elle S.r.l. - Trieste
via San Francesco, 62 Tel. 040/772376 - 772106 Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE

MILT CREIGHTON

illustrato da Bob Versandi
tradotto da Marco Spada

Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome: RICHARD L. HUNTINGTON

Qualità	**Bonus**
Abilità	+1
Astuzia	+1
Osservazione	+1
Intuito	+1
Carisma	+1
Cultura	+1

Denaro	20	pence
	12	scellini
	8	ghinee
	6	sterline

Equipaggiamento

1) QUADERNO
2) MATITA
3) TEMPERINO
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**	**Equipaggiamento**
Abilità	_____	1)
Astuzia	_____	2)
Osservazione	_____	3)
Intuito	_____	4)
Carisma	_____	5)
Cultura	_____	6)
		7)
Denaro	___ pence	8)
	___ scellini	9)
	___ ghinee	10)
	___ sterline	11)

NOTE

FOGLIO DEGLI INDIZI

- ❑ A
- ❑ B
- ❑ C
- ❑ D
- ❑ E
- ❑ F
- ❑ G
- ❑ H
- ❑ I
- ❑ J
- ❑ K
- ❑ L
- ❑ M
- ❑ N
- ❑ O
- ❑ P
- ❑ Q
- ❑ R
- ❑ S
- ❑ T
- ❑ U
- ❑ V
- ❑ W
- ❑ X
- ❑ Y
- ❑ Z

RISULTATI

- ❑ A _____
- ❑ B _____
- ❑ C _____
- ❑ D _____
- ❑ E _____
- ❑ F _____
- ❑ G _____
- ❑ H _____
- ❑ I _____
- ❑ J _____
- ❑ K _____
- ❑ L _____
- ❑ M _____
- ❑ N _____
- ❑ O _____

DECISIONI

- ❑ 1 _____
- ❑ 2 _____
- ❑ 3 _____
- ❑ 4 _____
- ❑ 5 _____
- ❑ 6 _____
- ❑ 7 _____
- ❑ 8 _____
- ❑ 9 _____
- ❑ 10 _____
- ❑ 11 _____
- ❑ 12 _____
- ❑ 13 _____
- ❑ 14 _____
- ❑ 15 _____
- ❑ 16 _____
- ❑ 17 _____
- ❑ 18 _____

DEDUZIONI

- ❑ 1 _____
- ❑ 2 _____
- ❑ 3 _____
- ❑ 4 _____
- ❑ 5 _____
- ❑ 6 _____

INTRODUZIONE AL MONDO DI SHERLOCK HOLMES

HOLMES E WATSON

Apparso per la prima volta in *Uno studio in rosso* nel 1887, anche dopo tanti anni il personaggio di Sherlock Holmes non ha perso nulla del suo fascino e del suo vigore. La sua abitazione e il suo studio al numero 221-B di Baker Street sono diventati un vero e proprio tempio: sono le stanze dove Holmes dormiva, meditava e strimpellava il violino quando non era in grado di sviscerare il significato di un indizio o di individuare il movente contorto di un criminale.

Sul suo conto sappiamo poco e molto allo stesso tempo. Figlio di un proprietario terriero e nipote della sorella dell'artista francese Vernet, Holmes visse nell'ombra fino agli anni dell'Università, quando si mise in luce per la sua abilità nell'usare la logica, l'osservazione e la deduzione per risolvere piccoli misteri, capacità che gli fruttarono la reputazione di genio. Fu probabilmente nel 1878 che Holmes, prendendo la decisione più logica, aprì un'agenzia investigativa privata. Quattro anni dopo conobbe un ex medico militare, il dottor John Watson, e si mise in affari con lui. Quattro romanzi e cinquantasei racconti ci dicono tutto ciò che sappiamo sulla strana coppia e sulle sue straordinarie avventure.

Holmes, più che un individuo dal carattere ben definito, è un'accozzaglia di aspetti contraddittori e bizzarri; pur facendo raramente esercizio fisico era un uomo forte e straordinariamente agile. Era capace di lavorare instanca-

bilmente per giorni a un caso senza nemmeno riposarsi né mangiare, ma anche di rimanere a letto per una settimana nei periodi di ozio. Forse il commento più significativo per descrivere la sua personalità compare in *L'avventura della pietra Mazarin*:

> *Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice.*

A Holmes interessava poco la conoscenza astratta, e una volta giunse ad affermare che non gli importava affatto se era la terra a girare attorno al sole o viceversa. Tuttavia era in grado di identificare decine di tipi di cenere di tabacco o di profumi grazie alla vista acutissima e all'olfatto raffinato. Era ossessionato dai criminali e dal loro *modus operandi*, e per saperne di più leggeva con fervore quasi religioso tutti i giornali più importanti di Londra.
Maestro del travestimento, il famoso investigatore si camuffava abilmente da prete italiano, da stalliere ubriaco e persino da vecchia! L'espressione sbalordita di Watson mette perfettamente in risalto Holmes, che sembra divertirsi particolarmente a strabiliare il compagno, d'animo gentile ma un po' limitato.
In *Il segno dei quattro* Holmes indica le qualità che ogni buon investigatore dovrebbe possedere, possibilmente a livello intuitivo: grandi capacità di osservazione e deduzione, e una vasta e precisa conoscenza di argomenti spesso insoliti. Nelle avventure di questa serie avrai modo di metterti alla prova in questi campi e di migliorare le tue capacità investigative.
Benché il suo talento e la sua dedizione al lavoro fossero straordinari, Sherlock Holmes non era affatto perfetto. Ingannato da Irene Adler, riconosce prontamente di essere stato sconfitto dalla "donna" in *Uno scandalo in Boemia*. Nel 1887 confessò a Watson che tre uomini avevano

giocato lui e Scotland Yard. La lezione che Holmes trasse da questi fallimenti era illuminante:

> *Forse quando un uomo possiede conoscenze particolari e poteri speciali come me, viene incoraggiato a cercare una spiegazione complicata quando invece ne ha una più semplice a portata di mano.*

Impara quindi a fidarti delle tue osservazioni e delle tue deduzioni, quando seguono canoni logici e combaciano con le prove e con le testimonianze di persone affidabili; non azzardare giudizi, ed eventualmente - se ti è consentito dallo svolgersi della vicenda - consultati pure con Holmes o con Watson per ricevere consiglio e aiuto.

LA LONDRA VITTORIANA

Quando Holmes visse e lavorò a Londra, dai primi anni del 1880 al 1903, l'epoca vittoriana era molto più di un argomento di studio e di divertimento. La regina Vittoria regnò in Inghilterra per più di 60 anni, un record che nessuno fino ad allora aveva raggiunto. I suoi gusti e le sue inibizioni rispecchiavano e modellavano quelli della società inglese. In seguito alla rivoluzione industriale, avvenuta fra il 1750 e il 1850, l'Inghilterra si era trasformata faticosamente ma inesorabilmente da paese prevalentemente agricolo in una potente nazione industriale. I romanzi di Charles Dickens descrivono in modo drammatico questo periodo allo stesso tempo crudele ed emozionante, caratterizzato da una vorticosa trasformazione sociale. La politica imperialista piantava l'"Union Jack" - e di conseguenza esportava le abitudini inglesi - in Africa, in India e in Estremo Oriente, compreso l'Afghanistan,

dove il dottor Watson prestò servizio come ufficiale medico e fu ferito.
Cosmopolita e riservata, la Londra fine ottocento ospitava sei milioni di abitanti, molti dei quali provenivano da ogni parte del mondo. Vantava l'alta società di Park Lane e allo stesso tempo nascondeva una viziosa Chinatown, dove l'oppio veniva venduto e consumato come il tè.
Per orientarti meglio, consulta la piantina di Londra che troverai nelle prime pagine del libro. Noterai che Baker Street si trova immediatamente a sud di Regent's Park, vicino al giardino zoologico, proprio nel cuore dell'elegante West End. I mezzi di trasporto preferiti erano la ferrovia (la moderna metropolitana) e le carrozze a cavalli. La gente amava passeggiare, mentre i ladri per spostarsi da un luogo all'altro spesso si affidavano alla velocità delle proprie gambe.

LA PREDA È SOTTO TIRO!

Confrontati ora con il più grande investigatore del mondo, ma non temere: se non riesci a concludere l'avventura, prova un'altra volta! Ricorda comunque il consiglio di Holmes a Watson e a tutti i futuri detective.

> *È una mia vecchia massima, e cioè: quando hai eliminato l'impossibile, qualsiasi cosa rimanga, per quanto improbabile, dev'essere la verità.*

Buona fortuna e buona caccia!

IL SISTEMA DI GIOCO DELLA SERIE "SHERLOCK HOLMES"

In questo librogame vengono descritti pericoli, situazioni, luoghi che incontri durante le tue avventure. Quando leggi i paragrafi devi decidere fra più possibilità di scelta, e il paragrafo successivo viene determinato dalle indicazioni del testo e dalla tua scelta, fortunata o meno.
I paragrafi sono tutti contraddistinti da numeri a tre cifre (ad esempio "**365**"). Devi leggerli nella successione che ti viene indicata nel testo.

I DADI

Durante l'avventura avrai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o con una penna (o qualcosa di simile) a occhi chiusi. Se tocchi una linea, ripeti l'operazione.
2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.
3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto a un **Bonus**. In questo caso, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

INFORMAZIONI, INDIZI E SOLUZIONE DEL MISTERO

Durante il gioco verrai a conoscenza di vari indizi (ad esempio impronte, armi del delitto, un articolo del giornale) dai quali devi trarre decisioni e deduzioni (ad esempio, seguire una persona, dedurre che il colpevole è il maggiordomo). Il testo talvolta fornisce una delle seguenti indicazioni:

***Riporta l'Indizio XX*, *o Riporta il Risultato XX*, *o Riporta la Decisione XX o Riporta la Deduzione XX*.**

"XX" indica una lettera per gli indizi e i risultati, e un numero per le decisioni e le deduzioni. Quando ciò avviene, riporta gli elementi trovati nel corso dell'avventura nella riga appropriata del **Foglio degli Indizi, Risultati, Deduzioni & Decisioni** che trovi all'inizio del libro. È consigliabile riportare brevemente le informazioni ottenute e annotare il numero del paragrafo dove le hai trovate. Se consideri interessanti altre informazioni, puoi annotarle nell'apposito spazio "Note" nel **Foglio d'Identità**. Ricorda però che alcuni indizi e alcune informazioni forniti nel testo possono essere insignificanti o inutili, se non addirittura piste false.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale di equipaggiamento, ricorda di registrarlo negli spazi appositi del Foglio d'Identità. Il denaro a tua disposizione sarà suddiviso in penny (1 pence), scellini (12 pence), ghinee (21 scellini) e sterline (20 scellini), e potrai usarlo nel

corso dell'avventura per pagare cibo, affitto, trasporti, oppure per corrompere qualcuno. L'equipaggiamento a volte può influire sulle tue abilità, ma in questi casi devi seguire le indicazioni nel testo.
Inizi l'avventura provvisto del denaro già annotato nel Foglio d'Identità all'inizio del libro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Ci sono due modi per scegliere il personaggio:
1) puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro;
2) puoi creare il tuo personaggio. Per determinare le sue caratteristiche usa il sistema spiegato nei prossimi paragrafi.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver letto le regole e aver scelto il personaggio con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal Prologo. Da quel momento in avanti, il percorso da seguire ti viene indicato dal testo.

IL TUO PERSONAGGIO

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità all'inizio del libro. Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni date in questo paragrafo. Annota ogni variazione nel Foglio d'Identità vuoto. È consigliabile annotare

le variazioni e le informazioni a matita, così quando sarà necessario potrai cancellarle e aggiornarle.
Se nella creazione del tuo personaggio ti trovi in difficoltà, puoi usare l'altro come esempio.

QUALITÀ

Le seguenti 6 qualità influiscono direttamente sulle tue possibilità di successo nel corso dell'avventura.

1) **Abilità**: questa qualità comprende allenamento, destrezza, forza d'animo, combattività e bravura nella lotta. Essa riflette la tua capacità di agire e di muoverti con equilibrio, coordinazione, velocità, agilità e prontezza di riflessi. Ciò ti può venire richiesto durante un combattimento o un inseguimento, oppure andando a cavallo o nuotando.
2) **Astuzia**: include inganno, travestimento, scaltrezza, bravura nell'origliare. Userai questa qualità quando dovrai sgattaiolare via senza farti sentire o vedere, oppure rubare qualcosa, scassinare una serratura, slegarti, travestirti o in mille altre situazioni difficili.
3) **Intuito**: questa qualità comprende sensibilità, perspicacia, capacità di ragionamento, deduzione, fortuna. Riflette infatti la tua capacità di capire e collegare fra loro le informazioni e gli indizi, e inoltre la tua capacità di trarre conclusioni e dedurre eventuali piste.
4) **Carisma**: dovrai usare questa tua dote durante gli interrogatori, quando dovrai fingere, mescolarti tra la gente, negoziare o essere diplomatico. Ciò ti può giovare quando devi ottenere informazioni dai tuoi interlocutori. Il carisma riflette inoltre il tuo adattamento sociale, il tuo savoir-faire, come pure la tua abilità di recitare o nascondere i tuoi pensieri e le tue emozioni.

5) **Osservazione**: questa dote comprende percezione, prontezza di riflessi, empatia, e indica la tua capacità di raccogliere informazioni attraverso la percezione visiva.
6) **Cultura**: indica la tua istruzione, la tua preparazione e cultura generale, e sta a indicare le tue capacità intellettuali e culturali nelle varie discipline scientifiche e umanistiche: lingue straniere, arte, storia, attualità, chimica, botanica, biologia, ecc.

BONUS

Per ciascuna di queste qualità ti viene assegnato un **Bonus qualitativo** che userai quando dovrai intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso dovrai sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.
Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 bonus da distribuire fra le varie qualità.
Puoi assegnare anche più di un bonus ad una particolare qualità, ma non devi superare mai i tre bonus per ciascuna di esse. Semplificando, se assegni due bonus a una qualità, hai un +2 bonus; se assegni tre bonus ad un'altra hai un +3 bonus. Devi registrare ciascun bonus nello spazio accanto alla qualità prescelta.
Se non assegni nessun bonus a una qualità devi registrare un -2 bonus. Nel corso dell'avventura hai la possibilità di aumentare il tuo equipaggiamento o di subire delle ferite che possono influire sui bonus. Ricordati di registrare le variazioni negli appositi spazi del Foglio d'Identità.

PERSONAGGI

Miss Sally Barnes: una donna che vive nell'East End.
Soldato Bracker: membro della Guardia.
Lord Ciambellano: responsabile della conduzione del palazzo reale e della concessione delle udienze di Sua Maestà.
Mr. Eagleton: conoscenza del Conte di Sumpter e del Marchese di Befford.
Conte di Sumpter: amico del Principe di Galles.
Edward Albert: il Principe di Galles, l'erede al trono.
Tobias Gregson: ispettore di Scotland Yard.
James Holston: proprietario della panetteria Holston & Figli, sullo Strand.
Richard Lloyd Huntington: secondogenito del Conte di Marne. Sarai tu ad impersonare il suo ruolo in questa storia.
Samuel Johnston: assistente alle dipendenze del Lord Ciambellano.
Andrew Larson: comproprietario della macelleria Larson & Trembley, a Covent Garden.
Sir Henry Lowe: Secondo Segretario del Lord Ciambellano.
Marchese di Befford: amico del Principe di Galles.
Soldato Joseph McGill: membro della Guardia di stanza a Buckingham Palace.
Soldato Thomas McNeal: la vittima, anch'egli appartenente al corpo della Guardia.
Soldato Michael Murphy: membro della Guardia di stanza a Buckingham Palace.
Mr. Patrick Murphy: lavoratore.
Dottor Wesley Thornton: medico della famiglia reale e chirurgo.

Capitano Jacob Treadwell: capitano della Guardia di stanza a Buckingham Palace.

Mr. Robert Turncliff: primo assistente del Lord Ciambellano.

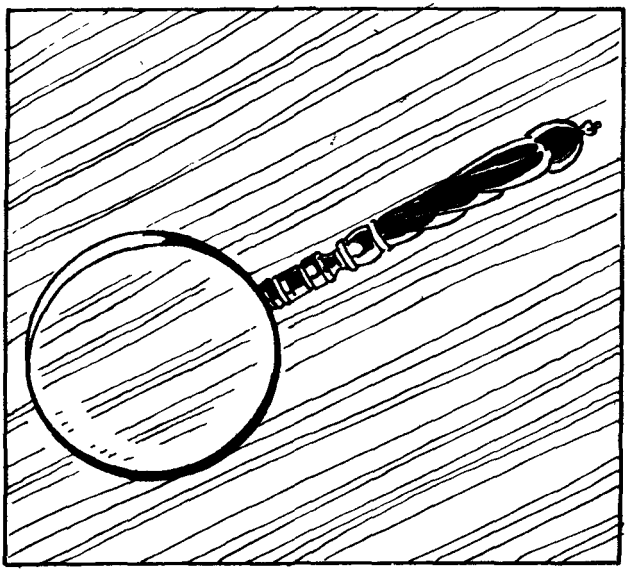
William Turpin: orefice presso Reginald Ware, un'oreficeria in Piccadilly Street.

Regina Vittoria: regnante della Gran Bretagna fin dal 1837.

Vincent: il cameriere personale di Richard Huntington.

Ammiraglio Sir George Weathersley: ufficiale di alto rango dell'Ammiragliato e lontano parente della Regina Vittoria.

Capitano Lesley Wren: comandante di una compagnia del reggimento della Guardia.



PROLOGO

Ciò che più irritava il Lord Ciambellano era l'assoluta sfrontatezza del gesto. Non era la prima volta che venivano aggredite delle sentinelle britanniche, ma nel cortile di Buckingham Palace non era mai accaduto. La chiamata dell'ufficiale della Guardia lo aveva strappato al suo letto caldo, e fatto uscire sotto il nevischio di quel freddo gennaio per vedere la vittima distesa a terra, esanime davanti alla sua garitta, mentre un dottore la esaminava.

"Lo abbiamo trovato lì dentro" disse l'ufficiale della Guardia, un capitano di cui il Lord Ciambellano non ricordava mai il nome, indicando l'angusta garitta dal tetto a punta in cui le sentinelle si riparano dalle intemperie. "In altre circostanze mi sarei occupato io della faccenda, Lord Ciambellano, ma ho pensato che avreste voluto dare un'occhiata".

"Un'occhiata a cosa, capitano?" chiese il Lord Ciambellano.

"A questo" rispose l'ufficiale, tendendogli un cilindro di metallo che fino a quel momento aveva tenuto nella tasca del cappotto. "La sentinella lo stringeva in mano. Ho dovuto sudare sette camicie per allentare la stretta".

L'oggetto misurava trenta centimetri di lunghezza e quasi cinque di diametro. Era un cilindro di ottone riccamente intarsiato d'argento e oro, e il Lord Ciambellano, che lo aveva visto spesso, lo riconobbe immediatamente.

"Il sigillo reale?" chiese incredulo. "E lo avete trovato in mano alla sentinella? Impossibile, solo il personale autorizzato e la famiglia reale hanno accesso allo studio della Regina".

"Ciononostante è così, Lord Ciambellano. Perciò vi ho fatto chiamare".

"E avete fatto bene, capitano" sospirò l'anziano Lord avvolgendosi più strettamente nel mantello. "Come sta il vostro uomo?"

"Il dottore lo sta visitando. Ormai dovrebbe saperci dire qualcosa".
I due uomini si avvicinarono alla figura stesa su una coperta e riparata da un telo. Il viso del ferito era pallido, e aveva delle brutte escoriazioni sul lato sinistro della mascella e sulla tempia. Il Lord Ciambellano notò che aveva il capo scoperto, e un attimo dopo scorse il suo colbacco tutto malconcio in un angolo della garitta. Il dottore si alzò.
"Allora, dottore, ce la farà?" chiese il capitano.
"Ne dubito, benché sia difficile dirlo quando si tratta di ferite alla testa. Comunque avete fatto bene a non muoverlo. Ha una frattura alla scapola e diverse altre alle costole sul fianco sinistro. È stato percosso un po' dappertutto, probabilmente con un oggetto pesante. Ha anche una ferita al petto, provocata da una lama lunga e sottile; ma, dato che ha perso pochissimo sangue, penso che sia stata inferta verso la fine della colluttazione".
"Come mai l'altra sentinella di guardia nel cortile non ha sentito il trambusto, capitano?" domandò il Lord Ciambellano. "La sua postazione è a meno di trenta metri".
"A causa del maltempo, Lord Ciambellano" rispose l'ufficiale di guardia, leggermente irrigidito per la critica implicita che si coglieva in quelle parole. "Questa notte c'era una forte pioggia mista a grandine, e una fitta nebbia si è alzata dal Tamigi poco prima dell'alba. In queste circostanze le sentinelle hanno ordine di rimanere nelle garitte a meno che non sia necessario il loro intervento".
"Nessuno ha fatto un controllo?"
"Il sergente ed io siamo stati chiamati a comporre una lite tra due commercianti che stavano facendo una consegna all'entrata di servizio. Quando il sergente è arrivato con la guardia che doveva dargli il cambio, ha trovato McNeal così, accasciato al suolo nella sua garitta e privo di sensi".

"Quindi che spiegazione date?" chiese il Lord Ciambellano.
"Suppongo che si tratti di una rapina, Lord Ciambellano. McNeal deve aver sorpreso il ladro mentre tentava di sgattaiolare fuori dal palazzo".
"Credete che un ladro tenterebbe di sgattaiolare fuori dall'entrata principale del palazzo?" chiese il Lord Ciambellano con una punta di scetticismo.
"Con quella pioggia e quella nebbia poteva essere la via d'uscita più sicura: l'entrata di servizio è piuttosto trafficata a quell'ora".
"Forse avete ragione, capitano" concluse l'anziano Lord, ma il suo tono di voce indicava che la pensava diversamente.
"Si riprenderà?" chiese la Regina Vittoria.
"Non credo, Vostra Maestà" rispose il Lord Ciambellano. "Sembrava che potesse morire da un momento all'altro".
"Pover'uomo, rimanere alla pioggia e al freddo per tanto tempo" sospirò tristemente. "È una tragedia".
"Vostra Maestà, ancora non sapete il peggio".
"Che significa, Lord Ciambellano?"
"È con questo che è stato quasi picchiato a morte". Il Lord Ciambellano tolse il sigillo cilindrico da un involto e lo porse alla Regina.
"Con il mio sigillo? C'è sicuramente un errore. È impossibile che sia stato colpito con il mio sigillo".
"Altezza, ho controllato nel vostro studio ed è effettivamente il sigillo di Vostra Maestà. L'ho fatto pulire, ma si vede ancora il punto in cui il metallo è graffiato e mancano gli intarsi d'oro e d'argento".
"Quindi è vero" disse la Regina Vittoria, ancora dubbiosa dopo aver esaminato attentamente il sigillo. "Comincio ad afferrare ciò che volete dire. Come poteva essere là, se solo il mio personale e la mia famiglia hanno accesso al mio studio?"

"Esattamente, Vostra Maestà".
"Lord Ciambellano, non posso assolutamente permettere che un nuovo scandalo coinvolga la casa reale, dopo ciò che è stato scritto sui giornali a proposito dello scandalo Tranby Croft. Potrebbe danneggiare irrimediabilmente il prestigio della monarchia".
"Non sappiamo ancora cos'è successo, Vostra Maestà. Potrebbe esserci qualche altra spiegazione. Al momento l'ufficiale di guardia pensa che la sentinella sia stata aggredita da un ladro che tentava di fuggire con il sigillo".
"E voi lo credete, Lord Ciambellano?" chiese la Regina con sdegno.
Il Lord Ciambellano si irrigidì visibilmente. "No, Altezza. Ma il giovane capitano non sa quanto sarebbe difficile per un ladro raggiungere lo studio di Vostra Maestà".
"Bene, e questo a cosa ci porta?"
"Al personale e alla vostra famiglia, Altezza, anche se non riesco ad immaginare per quale motivo qualcuno voglia impossessarsi del sigillo di Vostra Maestà".
"A parte Mr. Gladstone, per apporlo alla sua proposta di Legge sull'autogoverno irlandese" esclamò sdegnata la sovrana. "Cosa mi dite del vostro personale?"
"Ritengo di poter garantire per l'intero corpo, Vostra Maestà. Non c'è nessuno tra il mio personale che ne abbia avuto la possibilità ieri sera".
"Quindi rimane la Famiglia Reale, suppongo" concluse la Regina con rassegnazione.
"Sì, Vostra Maestà, e forse gli amici. Devo chiamare Scotland Yard?"
"Non ancora, Lord Ciambellano. Avete detto che il pover'uomo non è morto?"
"Esattamente, Vostra Maestà, o perlomeno non ancora".
"Se chiamo la polizia, la notizia apparirà sui giornali della sera, e i calunniatori sosterranno che la sentinella è stata percossa da uno dei miei parenti più stretti! Non lo

diranno mai apertamente, ma qualcuno insinuerà che il Principe di Galles è in qualche modo responsabile".
"Ma dobbiamo denunciare il delitto, Vostra Maestà, la sentinella potrebbe morire".
"Non permetterò che la mia famiglia venga infangata sulle prime pagine di tutti i quotidiani londinesi senza motivo, Lord Ciambellano. La sentinella non è morta, è solo svenuta. No, preferirei che indagaste voi sulla questione. Se riuscirete a scoprire il colpevole, forse la mia famiglia potrà essere tenuta fuori da questo affare".
"Ma, Vostra Maestà, se la sentinella muore..." protestò il Lord Ciambellano.
"In quel caso non avrò altra scelta che chiamare la polizia. Tuttavia, finché ciò non sarà avvenuto vorrei che si procedesse con una nostra indagine. Quarantott'ore dovrebbero essere sufficienti. Sì, so cosa state per dire" proseguì alzando la mano per prevenire ulteriori proteste. "Non è necessario che conduciate le indagini voi stesso. Scegliete qualcuno che ne sia all'altezza e che sia affidabile per la sua discrezione".
"Sì, Vostra Maestà" rispose il Lord Ciambellano accettando l'inevitabilità del fatto.
"E un'altra cosa, Lord Ciambellano" concluse la Regina. "Non permetterò che la mia famiglia venga interrogata da una persona qualsiasi. Chiunque sceglierete per l'indagine, deve essere di sangue nobile".
"Ritengo perfettamente superfluo dirvi che nulla di tutto ciò deve uscire da questa stanza. Se trapelasse qualcosa la Regina ci licenzierebbe in blocco. Ora gradirei sentire i vostri suggerimenti". Il Lord Ciambellano si scostò dalla scrivania intorno a cui aveva riunito i suoi assistenti, e rimase in attesa con le mani dietro la schiena.
"Penso che l'investigatore non debba appartenere al personale del palazzo" disse Robert Turncliff, primo assistente. "Le conseguenze potrebbero essere disastrose per tutti

noi, specialmente se un membro della famiglia reale dovesse ritenersi offeso".
"Nessuno dei familiari della Regina è indicato per svolgere le indagini" aggiunse Samuel Johnston, un altro assistente.
"A queste conclusioni ero già arrivato da solo, signori miei" commentò seccamente il Lord Ciambellano. "Perciò ditemi chi è indicato. Per parte mia devo confessarvi di non essere riuscito a trovare nessun possibile candidato".
"Cosa ne dite di uno degli amici del Principe di Galles? chiese Johnston. "Tra di loro ci sarà sicuramente una persona adatta". Rimase stupito nel vedere che il suo suggerimento aveva fatto sbiancare entrambi i suoi interlocutori.
"Sicuramente no!" esclamò il Lord Ciambellano. "Quei suoi amici hanno fatto passare tante di quelle notti insonni alla Regina, che se solo proponessimo uno di loro il carnefice reale inizierebbe ad affilare la sua ascia. Mister Johnston, siete con noi da troppo poco tempo per sapere che non sempre le cose qui sono state tranquille, anche se adesso lo sono".
Johnston si appoggiò allo schienale con un'espressione mortificata. "Pensavo che quelle voci fossero decisamente esagerate".
"Beh, non è così" sbottò il Lord Ciambellano. "Voi cosa mi dite, Robert?"
."Mi è appena venuta un'idea, Lord Ciambellano" rispose il primo assistente. "La settimana scorsa ho letto, mi pare sul Times, che il figlio del Conte di Marne è a Londra per condurre delle ricerche mediche".
"Ho letto anch'io quell'articolo" interruppe Johnston con slancio, "la ricerca che sta facendo è uno studio sulle cause del comportamento criminale tra i malati di mente. L'articolo diceva anche che il Conte cita molto spesso quel detective, Sherlock Holmes".

"Ora penso che abbiamo qualcosa di concreto" esclamò il Lord Ciambellano con un'espressione un po' più animata. "Nobiltà di provincia poco incline a pareggiare vecchi conti, un investigatore che conosce in qualche misura la mente criminale: insomma il candidato ideale, che soddisfa le esigenze della Regina e i cui errori difficilmente si ritorceranno contro di noi. Mandate Sir Henry a prenderlo". Vai al **149**.

100

Decidi di non rischiare di offendere questo nobile potente, il cui padre è uno dei primari del St. Thomas Hospital, dove vorresti completare i tuoi studi.
Vai al **265**.

101

D'un tratto i conti tornano. Questo idiota incosciente ha portato una donna a Buckingham Palace, e molto probabilmente è un'avventuriera della peggior specie! Se il fatto diventasse di dominio pubblico, lo scandalo potrebbe intaccare per sempre l'immagine del Principe di Galles. Nessuno crederebbe che non ne sapeva niente.
Per trent'anni gli Inglesi si sono mostrati tolleranti, e a volte anche divertiti dai capricci del loro Principe, ma solo perché è sempre stato attento a non sminuire il prestigio della Regina. Ma questo colpirebbe troppo vicino al cuore della monarchia: Lord Befford non deve far altro che dare la notizia ai giornali per distruggere il Principe di Galles e danneggiare la Regina Vittoria.
"Lord Befford, vi consiglio di far uscire 'Mr. Eagleton' dal palazzo immediatamente. Io non ne parlerò con nessuno".
Vai al **265**.

102

Decidi di attendere il ritorno dell'ammiraglio. Mentre stai andando verso l'ufficio del Lord Ciambellano vedi un'agitazione insolita negli uffici dei suoi assistenti, e ti fermi per chiedere cosa sta succedendo. Ti viene risposto che McNeal è morto e che è stata chiamata la polizia. Ti resta molto poco tempo.
Tornando verso l'appartamento dell'ammiraglio guardi da una finestra, e lo vedi scendere da una carrozza nel cortile. Decidi di lasciarlo arrivare alla sua stanza prima di tentare di farlo parlare. Vai al **165**.

103

"Ho trovato una piccola macchia di sangue fresco sul pavimento della garitta. Non so se può avere importanza".
"Se hanno trovato la sentinella come mi hai riferito, e la ferita era piccola, potrebbe essere sangue del suo assalitore. Ricordatene quando avrai a che fare con i possibili colpevoli".
"Hai scoperto niente interrogando gli altri soldati, Richard?" ti chiede il dottor Watson.
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **389**.
Altrimenti, vai al **313**.

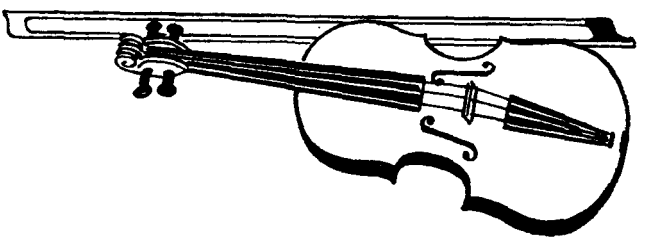
104

Decidi di andare a parlare con Sherlock Holmes. Hai veramente bisogno di consultarti con lui sugli sviluppi delle indagini. Chiami una carrozza e dici al vetturino di portarti al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

105

Quando la porta si apre ti trovi davanti un uomo tarchiato, goffo e lento nei movimenti. Cerchi una somiglianza con il soldato Murphy ma non ne trovi nessuna. In piedi dietro di lui c'è una donna dall'aspetto fragile che si sfrega nervosamente le mani.
"Mr. Murphy?"

"Proprio io, Patrick Murphy. Allora, siete della polizia?"
"No, Mr. Murphy" rispondi, "sono Richard Huntington. Vorrei solo parlare con vostro fratello. Non farò niente che possa danneggiarlo".
"Te l'avevo detto" piagnucola la donna, "te l'avevo detto Murphy, tuo fratello ci ha messo nei guai fino al collo, guarda qua".
"Zitta, donna! Noi non abbiamo fatto niente". Poi si rivolge di nuovo a te. "Michael non c'è, è la verità. È stato qui, ma se n'è andato da un po'. E non so neanche dov'è andato" dice, cominciando a chiudere la porta.
Ma proprio in quel momento vedi qualcosa muoversi nella stanza. Pensi di sapere cos'è e metti un piede tra lo stipite e la porta. Riesci a riaprirla e dici: "So che è qui".
Le tue parole fanno scattare il soldato Murphy, che in un lampo raggiunge la finestra e la scavalca.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **475**.
Se ottieni 7-12, vai al **133**.



106

"Forse avete ragione, Mr. Huntington" dice con un certo sforzo l'ispettore Gregson dopo la tua spiegazione, "ma nella caccia a un criminale non mi piace dover dare la precedenza ad un detective senza alcuna preparazione. Anche se l'iniziativa dell'indagine non è partita da voi, avreste dovuto sconsigliarla".

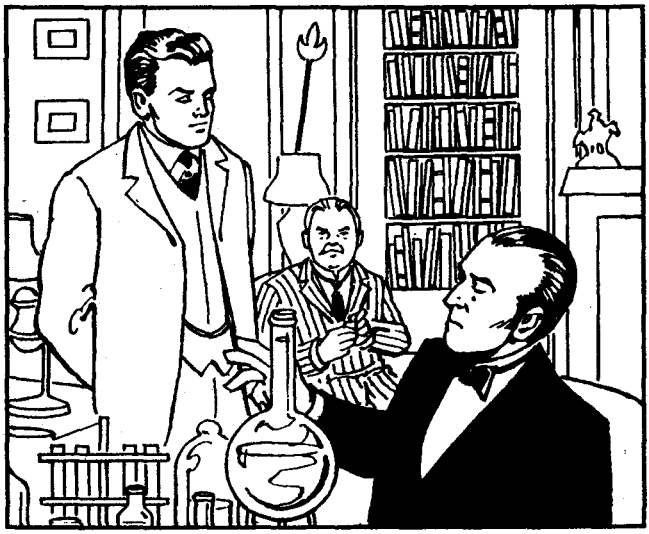
"Ammetto di non aver avuto un addestramento ufficiale, ispettore Gregson, ma ho avuto il miglior maestro possibile. Ho passato molto tempo al 221 di Baker Street con Sherlock Holmes che, se non sbaglio, è anche una vostra conoscenza".
"Sì, lo conosco" ammette Gregson con riluttanza. "A modo suo, è un ottimo detective".
"Cosa intendete per 'a modo suo', ispettore Gregson?" gli domandi leggermente risentito. "Sherlock Holmes ha sicuramente risolto più casi di qualsiasi detective di Scotland Yard. E scommetterei che in molti di questi casi Scotland Yard non riusciva a fare nessun progresso".
"Vi concedo anche questo, Mr. Huntington" dice, alzando una mano per fermare la tua appassionata difesa di Holmes. "Non volevo mettere in dubbio le sue capacità: la sua abilità è leggendaria. Sono i suoi motivi che disprezzo".
"Cosa volete dire?" gli chiedi incuriosito.
"Non è un professionista, Mr. Huntington. È un dilettante, dotato, lo ammetto, ma pur sempre un dilettante. Per lui questi casi non sono che un gioco: più sono difficili e bizzarri e meglio è. Ciò che lo muove è la volontà di dimostrare quanto sia più intelligente ed astuto del più scaltro dei criminali, oltre che naturalmente di tutti i detective di Scotland Yard. Io sono un professionista, Mr. Huntington. Faccio il detective perché voglio rendere più sicure le strade di Londra per la gente come voi. È la mia vita, la mia professione: non è un gioco".
"Eppure ogni tanto andate da lui a chiedere consiglio" osservi.
"Andrei a chiedere consiglio anche al diavolo in persona, se mi servisse per catturare un criminale. Conosco i miei limiti, Mr. Huntington. Risolvere il caso è più importante che vincere la partita".
La sua filosofia ti convincerebbe di più, se non avessi sentito spesso Sherlock Holmes lamentarsi del fatto che Scotland Yard si attribuisce il merito dei suoi successi.

"Ispettore Gregson, direi che ci sono abbastanza delitti per tutti e due".
"Giusto, Mr. Huntington, e in tutti questi anni Mr. Holmes ha dato garanzie di affidabilità e di successo, mentre voi no: insisto, perché voi?"
Ti arrendi. "Perché sono di sangue nobile, ispettore Gregson. La Regina Vittoria non desiderava che i membri della sua famiglia venissero interrogati da una persona senza titolo, trattandosi di un delitto".
"Cosa? La Regina? Cosa c'entra la Regina?"
Questo è ciò che volevi evitare. Senza aggiungere altro, prendi il mandato reale dalla tasca e lo porgi all'ispettore, che lo apre e lo legge con uno sguardo interrogativo sul volto.
Finito di leggere, te lo restituisce. "È per via dei giornali, vero? Hanno appena finito di attaccare il Principe di Galles per lo scandalo del gioco d'azzardo. Evidentemente la Regina ha pensato che in questa faccenda si sarebbero mostrati altrettanto privi di discrezione".
"Esattamente".
"Hmm, potrebbe avere ragione" dice pensosamente, con la voce ormai priva di irritazione. "Se la notizia fosse giunta fino ai giornali, pochi avrebbero resistito alla tentazione. Non condivido la sua scelta, ma almeno la capisco". Poi si stringe nelle spalle, eliminando ogni traccia di risentimento. "E ora, al lavoro; ripetetemi quello che avete scoperto nel corso delle vostre indagini".
Vai al **342**.

107

"D'accordo, ispettore Gregson" rispondi alzandoti per stringergli la mano. "Lascerò il caso alla vostra esperienza. Io, per parte mia, ho un colloquio con il Lord Ciambellano".

"Buon giorno, Mr. Huntington, e grazie per il vostro aiuto". Vai al **137**.



108

Ci sono diversi aspetti che sono ancora poco chiari in questo caso, e così, sforzandoti di fissare i problemi nella mente, decidi di andare da Sherlock Holmes.

Arrivi al 221 di Baker Street e trovi il dottor Watson intento a visitare Holmes, mentre quest'ultimo, che pare di ottimo umore, sopporta le sue cure senza lamentarsi.

"Entro la primavera saprò dirvi qualcosa, Watson" dice con un sorriso maligno. "Per allora sarò riuscito a sbrogliare questa matassa".

"Non so nemmeno lontanamente di cosa stiate parlando, Holmes" risponde il dottor Watson, "ma qualsiasi cosa sia, ha giovato alla vostra salute. Non vedo più nessuna traccia della malattia che avevate solo due giorni fa".

"Vi avevo detto, caro Watson, che si trattava solo di un processo di purificazione, un processo molto particolare. Ho fatto in modo di ammalarmi per poter distruggere la malattia. In un certo senso l'ho attirata allo scoperto, dove potevo distruggerla utilizzando il mio corpo come esca e come arma al tempo stesso. In questo modo ho impedito alla malattia di sorprendermi e debilitarmi mentre sto lavorando a un caso".
"Caro Holmes, devo dire che mi sembra assurdo" commenta il dottor Watson scuotendo la testa e sorridendoti. "Se non vi avessi visto due giorni fa, giurerei che non potete essere stato tanto male. Non ho mai visto niente del genere".
"Il metodo non è nuovo: i mistici orientali lo usano da secoli. Più avanti sperimenterò queste tecniche in modo più approfondito. Ma ora stiamo facendo aspettare Richard".
Holmes ti fa segno di sederti: "Ti chiedo scusa, Richard, ma in fatto di medicina il buon dottor Watson non riesce proprio a tollerare qualcosa che vada al di là della sua comprensione. Sembra quasi che la prenda come un'offesa personale".
"Non vi scusate, Mr. Holmes" rispondi, "ho trovato la discussione molto interessante".
"Devono esserci nuovi sviluppi nel tuo caso, Richard. Hai catturato il tuo uomo?"
"Sì, era l'ammiraglio Weathersley. Ma non è per questo motivo che sono venuto. Lasciate che vi metta al corrente". Gli riferisci ciò che hai scoperto.
Se hai riportato il **Risultato M**, ma non i **Risultati N** e **O**, vai al **293**.
Se hai riportato il **Risultato N**, ma non il **Risultato O**, vai al **298**.
Se hai riportato il **Risultato O**, vai al **505**.
Altrimenti, vai al **305**.

109

"A questo mosaico manca ancora una tessera, ispettore: i piani della nave".
"Cosa volete dire?" ti chiede il poliziotto con un sorriso.
"Per quanto ne so, non sono stati recuperati. Se non lo ha fatto l'ammiraglio Weathersley, e se non li ha trovati il sergente della Guardia, deve averli presi qualcun altro".
"Potrebbero essere stati portati via dal vento" suggerisce l'ispettore.
"È improbabile" rispondi. "La pioggia doveva averli resi troppo pesanti perché potessero volare via".
"E questo cosa significa, Mr. Huntington?"
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **467**.
Se ottieni 7-12, vai al **153**.

110

Lord Sumpter diventa paonazzo. Poi, senza preavviso, afferra un pesante candelabro d'argento e sferra un colpo.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **455**.
Se ottieni 6-12, vai al **388**.

111

"Sono molto spiacente, ispettore, ma non posso" rispondi. "Sono stato incaricato dalla Regina in persona di portare a termine questa missione, e lo farò. Ora, se volete scusarmi, ho qualcosa da fare altrove".
L'ispettore ti punta minacciosamente un dito contro: "Mr. Huntington, se non volete accogliere la mia richiesta, forse ascolterete questo avvertimento: non ostacolate o intral-

ciate le mie indagini in nessun modo, o vi farò mettere sotto custodia finché questa faccenda non sarà conclusa. Mi sono spiegato?"
"Perfettamente, ispettore Gregson" rispondi impassibile. Ti aspettavi una simile minaccia, dopo il rifiuto che gli hai opposto.
L'ispettore si alza per andarsene senza darti la mano. Riporta il **Risultato M** e vai al **108**.

112

"Sì, ispettore. Penso che il complice sia il sergente della Guardia. Aveva lui la responsabilità di controllare che le sentinelle fossero ai loro posti e all'erta, quindi può averlo fatto facilmente. Non può essere che lui".
Vai al **118**.

113

"Sono molto spiacente, Milord, ma devo insistere".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **362**.
Se ottieni 7-12, vai al **346**.

114

Decidi di andare a parlare con l'ispettore Gregson, e così lo segui nel suo ufficio. Qui l'ispettore ti indica una seggiola e si siede dall'altra parte della scrivania.
Vai al **237**.

115

"Sì, ispettore. Le prove sono a carico dell'ufficiale della Guardia. Come comandante del reparto di guardia, il capitano Treadwell può aver raggiunto i posti delle sentinelle più facilmente di chiunque altro. Non può essere che lui". Vai al **118**.

116

"Sì, ispettore. I fatti sembrano indicare il soldato Murphy. Dopotutto, i piani erano di tale importanza per i separatisti, che questi possono benissimo averlo incaricato di controllare i movimenti del soldato McNeal. Sebbene Murphy quella notte non fosse in servizio, appartenendo al reparto di guardia può essere entrato nei cortili del palazzo senza che questo venisse annotato nei registri. Probabilmente si è impossessato dei piani e si è allontanato. Non può essere che lui". Vai al **118**.

117

"*Hmm*" *dici pensoso. Concludi che può essere stato solo* il soldato McGill, l'altra sentinella di guardia nel cortile quella notte. Per ottenere informazioni così importanti i separatisti non si sarebbero mai affidati ad una persona sola, per leale e capace che fosse.

McGill è l'unico che ne abbia avuto la possibilità materiale: gli ufficiali erano occupati con la lite tra i commercianti, e il soldato Murphy era in consegna per una rissa.

Il problema è questo: ti conviene rivelarlo all'ispettore Gregson? Se lo fai, potrebbe insistere perché tu abbandoni il caso, mentre se non lo fai e continui ad agire basandoti sui tuoi sospetti potrebbe arrestarti.

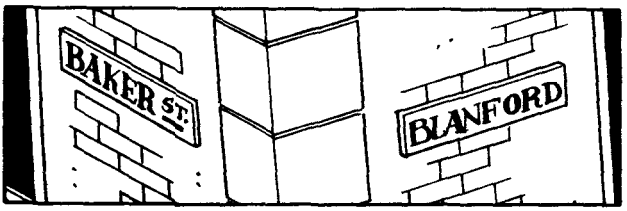
Riporta la **Deduzione 4**.

Se gli riveli i tuoi sospetti, vai al **139**.

Altrimenti, vai al **151**.

118

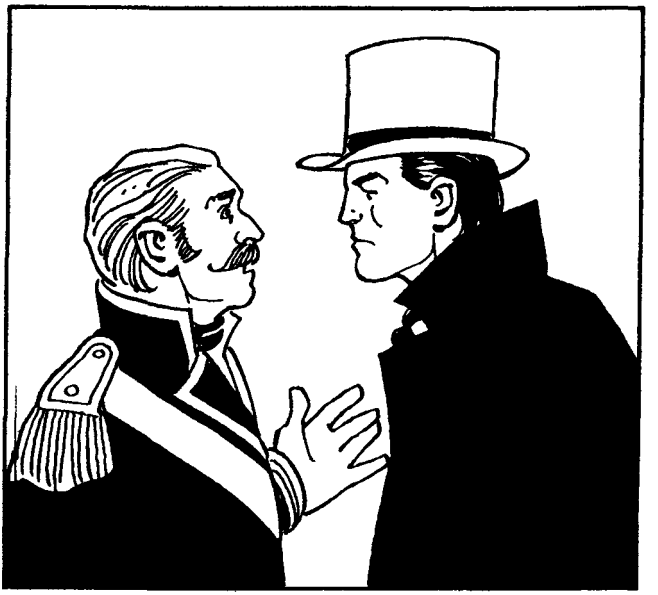
"Grazie, Mr. Huntington, potreste benissimo avere ragione. Farò interrogare la persona sospetta e in breve sapremo la verità. Nel frattempo permettetemi di farvi una richiesta: lasciate che sia Scotland Yard a terminare le indagini. Finora, tutto sommato, le avete condotte bene, ma di qui in avanti le cose potrebbero diventare estremamente delicate e l'operato di un dilettante potrebbe avere conseguenze disastrose. Farete ciò che vi chiedo?"
Se acconsenti, vai al **134**.
Altrimenti, vai al **138**.



119

Ringrazi la cameriera e ti allontani lungo il corridoio finché non ti può più vedere. Aspetti che se ne sia andata, e poi torni velocemente verso la porta dell'ammiraglio. Provi ad aprire controllando che non arrivi nessuno. La porta non è chiusa a chiave, così entri.
L'ammiraglio potrebbe tornare da un momento all'altro. Non sei sicuro che il mandato della Regina autorizzi ciò che stai per fare, ma ormai hai deciso di farlo: potresti trovare qualcosa che ti aiuti a far quadrare questa faccenda. Cominci la tua ricerca dal salotto.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **148**.
Se ottieni 6-12, vai al **130**.

Dapprima, silenzio. Poi la porta si apre. "Entrate, vi prego" dice l'ammiraglio Sir George Weathersley. Non è come te lo aspettavi. Secondo quello che ti ha detto Sir Henry, l'uomo che ora hai davanti è un ammiraglio che non è mai andato per mare, che ha lavorato tutta la vita nei meandri dell'Ammiragliato ed è arrivato al suo grado attuale grazie ad una precisione meticolosa e alla dedizione totale per il suo lavoro. Ti aspettavi di trovare un uomo piccolo, uno gnomo raggrinzito dall'aspetto pallido ed emaciato di chi si è trascurato per anni.



Invece quello che vedi è un uomo di mezz'età pieno di vita. È di media statura e ha i capelli ricci e scuri, con una spruzzata di grigio sulle tempie. Gli occhi sono castani e

le guance hanno un bel colorito. Sta cominciando a mettere su pancia e ad avere gli occhi segnati, ma di tutti gli ufficiali di marina che hai visto, l'ammiraglio Weathersley è quello che più si avvicina alla tua idea di capitano di un vascello a tre alberi. L'effetto è appena attenuato dalle 'lunettes' che tiene sulla punta del naso per leggere.
"Dunque, di che si tratta?" ti chiede facendoti accomodare.
Prima di rispondere ti guardi un attimo intorno e vedi che l'appartamento ha solo due stanze: il salotto e una piccola camera da letto che si intravede attraverso la porta aperta all'altra estremità della stanza. Per quanto spazioso, il salotto funziona anche da studio o ufficio ed è ingombro di mobilio: diverse sedie, la scrivania, un grande armadio e grossi schedari di cartone pieni di documenti. Alle pareti ci sono parecchi quadri che richiamano la professione nautica del proprietario e, in posizione di spicco, un grande ritratto di donna, una donna molto affascinante, probabilmente la moglie scomparsa. Terminata la tua ispezione, torni al tuo interlocutore. L'ammiraglio ha notato il tuo comportamento e sembra leggermente irritato. "Quando avete finito, vi spiace se procediamo?"
"Niente affatto, ammiraglio" rispondi. "Vorrei farvi alcune domande a proposito di un incidente che ha avuto luogo nel palazzo stamattina presto".
"Che incidente?" ti chiede, ora con fare agitato.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **240**.
Se ottieni 6-12, vai al **409**.

121

Pensi che stia dicendo la verità.
Se hai riportato la **Decisione 16**, vai al **473**.
Altrimenti, vai al **265**.

122

Per un rapido istante, un particolare della cerimonia mette in moto la tua memoria, ma non riesci a far affiorare il ricordo.
Riporta il **Risultato B** e vai al **235**.

123

Una delle assi del pavimento cede un po' sotto il tuo peso, più di quanto dovrebbe. Ti chini e togli la farina con la mano: una botola! La apri e scendi la scaletta. Ti ritrovi in un seminterrato buio, completamente pieno di sacchi di farina accatastati in tante file ordinate. Controlli diversi sacchi a caso, ma sembra che contengano solo farina. Comunque qui c'è qualcosa di poco chiaro.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **175**.
Se ottieni 7-12, vai al **441**.

124

Quando finisci di parlare, il Principe ti guarda a lungo prima di rispondere. "Mi dispiace, Mr. Huntington, ma non posso esservi di grande aiuto. Tuttavia, vi posso assicurare che i miei amici non possono avere niente a che fare con il delitto. Avete detto qualcosa a proposito delle guardie sullo scalone. Questo mi ha fatto pensare che di notte anche i corridoi sono sorvegliati, da guardie che di giorno non sono in servizio. È impossibile che uno dei miei euforici amici, tutti in evidente stato di ebbrezza, sia potuto passare inosservato per quei corridoi. Vi do la mia parola che non hanno niente a che fare con l'aggressione alla guardia esterna".
Riporta l'**Indizio K**.
Se interroghi i commercianti, vai al **417**.
Se invece interroghi l'ammiraglio Weathersley, vai al **265**.

125

Non gli credi e decidi di insistere. "Milord, ho buoni motivi di ritenere che voi sappiate dove si trova Mr. Eagleton. Se non me lo direte, sarò costretto a riferire la cosa alla Regina. Ora siete disposto a dirmelo?"
Lancia i dadi:
se ottieni 2-6, vai al **446**;
se ottieni 7-12, vai al **222**.

126

Ti rivolgi ad un poliziotto di ronda e gli affidi Holston, spiegandogli il suo comportamento e i tuoi sospetti. Poi te ne vai, perché qui ci sei rimasto anche troppo.
Vai al **289**.

127

"Dopo di che ho lasciato il soldato Murphy ai suoi superiori e sono tornato al palazzo".
"E cosa avete saputo dall'ufficiale della Guardia?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

128

"Non ho tempo per queste cose" risponde tornando ai suoi clienti.
"Mr. Larson, o lo dite a me, o lo direte alla polizia" ribatti. "Quante di queste persone rispettabili rimarranno vostre clienti se pensano che siete un criminale?"
"Dimostratemi che avete l'autorità per interrogarmi e sarò pronto a collaborare. Ma se non potete dimostrarlo, andatevene immediatamente". Vai al **262**.

129

L'interno della garitta è quasi buio, a causa del cielo coperto, e c'è odore di muffa. Frughi il pavimento, ma è stato scopato da poco. Stai per andartene quando vedi un pezzo di carta impigliato tra lo zoccolo e il pavimento. Lo estrai e lo esamini. A prima vista non sembra avere niente di strano: è triangolare e non c'è scritto niente.
Ti concentri sulla prossima mossa.
Riporta l'**Indizio B** e vai al **494**.

130

Noti che nel caminetto tutta la cenere è stata accuratamente rastrellata. Quasi tutte le scatole di documenti che ingombravano il pavimento sono scomparse. Rovisti nell'armadio e nella scrivania senza trovare niente di interessante, a parte alcune comunicazioni della Regina. Sembra che l'ammiraglio fosse sincero quando diceva di fare da tramite fra la Regina e l'Ammiragliato.
Sperando di avere più successo provi nella camera da letto. È più piccola, ed è ingombra di mobili quasi quanto il salotto. Non trovi niente e torni nell'altra stanza. Scoraggiato ti lasci cadere sulla sedia dell'ammiraglio, che è

rivestita di pelle, fin troppo imbottita, e resti lì a pensare con lo sguardo nel vuoto.
Fissi un quadro per qualche minuto, senza vederlo realmente, ma poi pian piano lo metti a fuoco. Raffigura una fregata da guerra britannica che, con tutte le vele spiegate, va all'arrembaggio di una nave francese, cannoneggiandola. È un dipinto come tanti altri, ne avrai visti a decine, ma non è il quadro in sé che ha attirato la tua attenzione. Essendo appeso leggermente storto, lascia scoperto un piccolo triangolo di carta da parati meno scolorito del resto. È questo particolare che ti ha incuriosito.
Ti alzi e ti avvicini al quadro, poi lo togli dalla parete e guardi dietro. La canapa che copre il retro del telaio ha un rigonfiamento molto sospetto. Togli di tasca il temperino e la sollevi... sotto c'è un foglio di carta ripiegato! Ti tremano le mani, mentre lo apri ed inizi a leggere.

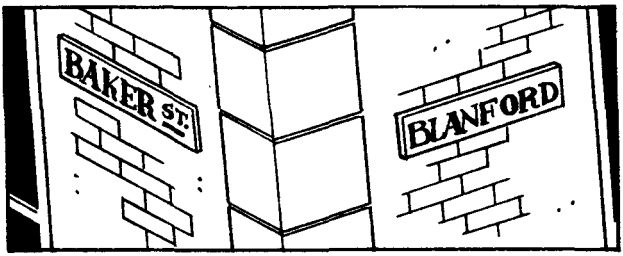
Mio caro,
un uomo ci ha scoperto! Sono terrorizzata! Mi ha avvicinato a Kensington Gardens e mi ha detto che se non lo aiuterai dirà a Otto di noi due. Ho tanta paura, caro. Se lo scopre Otto mi ucciderà, e forse farà lo stesso con te. Ti prego, con tutto il cuore, fai ciò che ti chiede quell'uomo. Non sopporterei di perderti! Tu sei tutto per me, amore mio, e sono certa che salverai sia te stesso che me.
Ti vedrò giovedì? Ti prego, vieni. Devo vederti, anche se lo so che è molto pericoloso.
Oh, perché non ti ho conosciuto prima?

Resterò per sempre
tua L.

A questo punto ti riaccomodi sulla sedia dell'ammiraglio e aspetti il suo ritorno.
Riporta l'**Indizio R** e vai al **404**.

131

Lo insegui correndo all'impazzata, riuscendo appena a non perderlo di vista. Poi prende una laterale, entra nel mercato di Covent Garden e qui lo perdi. Corri avanti e indietro tra i banchi, ma è inutile: è scomparso.
Vai al **290**.



132

"Non hai chiesto niente all'ammiraglio riguardo alla donna dell'orologio perché non sarebbe stato un comportamento da gentleman?"
"Esatto, Mr. Holmes" rispondi.
"Vedo che i miei insegnamenti in proposito non sono serviti, Richard. Perfino quell'ottuso di Athelney Jones di Scotland Yard non si sarebbe trattenuto dal fare domande imbarazzanti. Un comportamento veramente stupido! Il mio istinto mi dice che il caro ammiraglio Weathersley era vittima di un ricatto, e ad opera del soldato McNeal! La donna potrebbe essere la chiave di tutto ciò" continua Holmes. "Devi scoprire perché l'ammiraglio non vuole che la cosa venga resa pubblica. Questa volta non posso giustificare il tuo comportamento, Richard".
"Capisco, Mr. Holmes" dici arrossendo per la meritata lezione. "Come posso rimediare all'errore?".
Vai al **218**.

133

Lasci andare la porta e ti precipiti per le scale facendo i gradini tre alla volta. Poi esci in strada e corri sul retro dell'edificio. Arrivi quasi nello stesso momento in cui Murphy piomba a terra saltando dalla scala antincendio, e lo acciuffi prima che possa scappare.

"Ti ho preso, soldato" dici. "Ho promesso ai tuoi amici che non ti avrei consegnato alla polizia: ma ora mi dirai ciò che voglio sapere, soldato Murphy, altrimenti rimpiangerai di non essere finito in galera".

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-6, vai al **274**.

Se ottieni 7-12, vai al **350**.

134

"D'accordo, ispettore Gregson" rispondi, alzandoti per stringergli la mano. "Lascerò il caso alla vostra esperienza. Sono certo che scoprirete rapidamente la verità. Io, per parte mia, ho un colloquio con il Lord Ciambellano".

"Arrivederci, Mr. Huntington, e grazie per il vostro aiuto".

Vai al **137**.

135

Sei convinto che stia dicendo la verità, ha il comportamento dell'uomo onesto. Lo ringrazi e lo saluti. Poi ringrazi anche l'uomo a cui hai parlato per primo, assicurandolo che William Turpin è innocente, e te ne vai.

Vai al **289**.

136

Gli hai creato anche troppi problemi per oggi; così lasci andare il panettiere e te ne vai. Vai al **289**.

137

Decidi di andare a colloquio con il Lord Ciambellano, così ti presenti nel suo ufficio. Vieni ricevuto immediatamente, e quando entri il Lord Ciambellano si alza per salutarti. "Ah, Mr. Huntington" dice, "sono lieto che siate potuto venire".

"È un piacere, Lord Ciambellano" rispondi.

"Desidero ringraziarvi per la vostra assistenza in questo affare. Ho saputo che avete identificato l'omicida; un ottimo lavoro, Mr. Huntington. La Regina sarà certamente lieta che questo deplorevole incidente si sia concluso nel migliore dei modi".

"Un uomo è stato ucciso, Lord Ciambellano".

"Sì, certamente" dice con un vago sorriso, "e chi lo ha ucciso non era un personaggio realmente importante. Perché vedete, il legame di consanguineità che unisce l'ammiraglio alla Regina si riduce ad un lontano grado di parentela. Sir Weathersley viveva a palazzo con il tacito consenso della Regina, che Sua Maestà gli concedeva solo in nome dell'affetto che nutriva per la sua defunta sposa. Non ci saranno sordide insinuazioni sui giornali, e questo è sufficiente".

"Capisco" rispondi. Non puoi negare la logica del Lord Ciambellano, ma le sue parole hanno in qualche modo offuscato il tuo successo. Ora desideri soltanto non vedere più quest'uomo. "Ora, se volete scusarmi, Lord Ciambellano".

"Ma certamente, Mr. Huntington, certamente" ti dice degnandoti di un sorriso di circostanza. "Però c'è ancora una cosa da sistemare, prima che ve ne andiate".

"Sarebbe a dire, Lord Ciambellano?" gli chiedi freddamente.
"La vostra udienza con la Regina, naturalmente. Ha insistito per vedervi, nel caso che le vostre indagini fossero terminate con un successo senza attirare l'attenzione dei giornali. Potrebbe andar bene questo giovedì?"
"Sì, certo".
"Immaginavo che sarebbe andato bene" ti dice con un'ombra di ironia nella voce, mentre ti accompagna alla porta.
Se hai riportato il **Risultato J**, vai al **255**.
Altrimenti, vai al **343**.

138

"Sono molto spiacente, ispettore, ma non posso" rispondi. "Sono stato incaricato dalla Regina in persona di portare a termine questa missione, e lo farò. Vi ho dato tutte le informazioni di cui disponevo, ma devo andare fino in fondo. È il minimo che io possa fare. Ora, se volete scusarmi, ho qualcosa da fare altrove".
L'ispettore ti punta minacciosamente un dito contro: "Mr. Huntington, se non volete accogliere la mia richiesta, forse ascolterete questo avvertimento: non ostacolate o intralciate le mie indagini in nessun modo, o vi farò mettere sotto custodia finché questa faccenda non sarà conclusa. Mi sono spiegato?"
"Perfettamente, ispettore Gregson" rispondi impassibile. Ti aspettavi una simile minaccia, dopo il rifiuto che gli hai opposto.
L'ispettore si alza per andarsene senza darti la mano.
Vai al **108**.

139

Opti per la soluzione meno rischiosa: quella di muoverti, se possibile, all'interno dell'indagine ufficiale. Così riferisci le tue conclusioni all'ispettore.

"Grazie, Mr. Huntington, potreste benissimo avere ragione. Non posso confutare la logica con cui avete eliminato gli altri sospetti, ed ho ammirato particolarmente il modo in cui avete escluso gli ufficiali perché dovevano placare la lite tra il macellaio, il fornaio e l'artigiano dei candelabri" ti dice con un sorriso sardonico. "Tuttavia farò interrogare il soldato McGill, e in breve sapremo la verità. Nel frattempo permettetemi di farvi una richiesta: lasciate che sia Scotland Yard a terminare le indagini. Finora, tutto sommato, le avete condotte bene, ma di qui in avanti le cose potrebbero diventare estremamente delicate e l'operato di un dilettante potrebbe avere conseguenze disastrose. Farete ciò che vi chiedo?"
Se acconsenti, vai al **134**.
Altrimenti, vai al **306**.

140

"Vi dirò tutto ciò che volete sapere, Mr. Huntington" risponde alzando le mani in segno di resa. "Non mi sono mai considerato un omicida. Non avevo mai ucciso nessuno prima d'ora. È un peso che mi rimarrà per sempre sulla coscienza".
"Quindi vi ricattava?"
"Sì, ma questo lo sapete già" risponde.
"Cosa utilizzava come prova?"
"Questa è una parte della faccenda che non rivelerò, Sir" afferma con decisione. "Vi dirò tutto ciò che volete sapere sulle azioni che io ho compiuto, ma non trascinerò una persona innocente in questa sordida vicenda. Vi prego di rispettare il mio riserbo: se venissero rese pubbliche certe informazioni quella persona sarebbe in grave pericolo".
"Rispetterò la vostra volontà, ammiraglio Weathersley. Almeno per il momento" ti correggi, ricordando le recenti critiche di Holmes. "Cosa voleva da voi il soldato McNeal?"
Vai al **476**.

141

"Sei riuscito a sapere niente dalle altre guardie presenti?" ti chiede Holmes.
Se hai riportato il **Risultato D**, vai al **238**.
Altrimenti, vai al **438**.

142

"Così ho deciso di tornare al palazzo reale".
"E cosa sai dirmi dell'ufficiale della Guardia?" ti chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

143

Decidi di interrogare il sergente della Guardia, perché è lui che ha trovato il soldato McNeal e potrebbe fornirti altri particolari. Inoltre sei convinto che su McNeal ne sappia più del capitano. Seguendo le indicazioni che ti hanno dato, lo trovi in un piccolo ufficio nel quartiere della Guardia, che si trova a fianco del palazzo. Quando entri si alza e ti chiede: "Posso aiutarvi, signore?"
"Forse sì, sergente" rispondi. "Sono stato incaricato dal Lord Ciambellano di indagare sull'aggressione al vostro uomo, e vorrei farvi alcune domande".
Riporta la **Decisione 3**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-5, vai al **385**.
Se ottieni 6-12, vai al **315**.

144

"Milord, prima che voi lanciate la sfida, dovete sapere che un ordine della Regina mi vieta di raccoglierla. Se voleste soltanto aprire la porta per esaminare il mandato che ho qui con me, potreste verificare ciò che dico". Se non si riesce a far ragionare questo idiota, forse si può fare appello alla sua fedeltà verso la Regina.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.

Se ottieni 2-6, vai al **318**.

Se ottieni 7-12, vai al **264**.

145

Dopo un lungo silenzio, uno degli uomini si fa avanti, tra gli sguardi di disapprovazione dei suoi commilitoni. "Sissignore, io lo so dov'è andato. Beh, forse. Dicono che c'ha un fratello che sta sul canale, nell'East End".

"Quale canale, soldato?" gli chiedi.

"Il Grand Union, signore".

"Grazie" dici, rivolgendoti a tutti. "Vi assicuro che se non ha colpe non gli sarà fatto alcun male". Ora hai una traccia.

Se decidi che l'East End è troppo lontano e che preferisci andare da Sherlock Holmes, vai al **434**.

Se invece vai fino all'East End, vai al **430**.

146

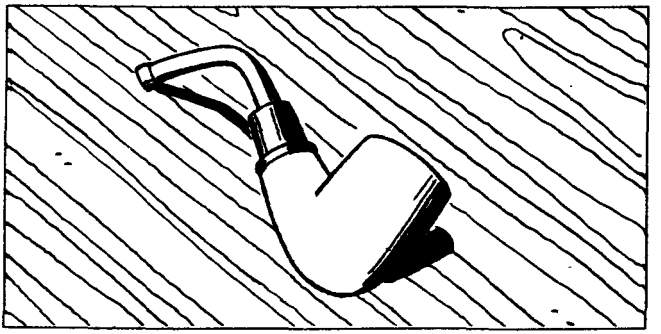
"E cosa sai dirmi dell'ufficiale della Guardia?" ti chiede Holmes.

Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.

Altrimenti, vai al **456**.

147

Ne deduci che si è innervosito perché hai interrotto il suo lavoro. Vai al **453**.



148

Fai una ricerca scrupolosa, ma non trovi niente. Non ti conviene aggiungere altri problemi a quelli che hai già, quindi decidi di non attendere il ritorno dell'ammiraglio nella sua stanza. Mentre scendi verso l'ufficio del Lord Ciambellano vedi un'agitazione insolita negli uffici dei suoi assistenti, e ti fermi per chiedere cosa sta succedendo. Ti viene risposto che McNeal è morto e che è stata chiamata la polizia. Ti resta molto poco tempo.

Tornando verso la stanza dell'ammiraglio guardi da una finestra e lo vedi scendere da una carrozza nel cortile. Decidi di lasciarlo arrivare alla sua stanza prima di tentare di farlo parlare. Vai al **165**.

149

Sei nello studio e stai leggendo i tuoi appunti, quando suona il campanello e Vincent, il tuo cameriere personale,

attraversa la stanza per andare ad aprire. Senti indistintamente alcune frasi, qualcuno che entra e poi la porta che si chiude.
Un attimo dopo Vincent entra nello studio. "Scusatemi signore, ma c'è un inviato del governo che vorrebbe parlarvi di una questione riservata".
"Molto bene, Vincent" rispondi, riponendo le tue carte sullo scrittoio e chiudendo l'alzata, "fallo entrare".
Quando Vincent rientra è seguito da uno sconosciuto in abiti eleganti.
"Buon giorno, signore" dice l'uomo, non appena il cameriere è uscito chiudendo la porta. "Prima di presentarmi, posso chiedervi se siete Richard Lloyd Huntington, secondogenito del Conte di Marne?"
"In persona" rispondi leggermente sorpreso.
"In tal caso, signore, lasciate che mi presenti. Sono Sir Henry Lowe, secondo segretario del Lord Ciambellano, e sono qui per una questione della massima importanza".
Vai al **364**.

150

"Non hai notato se c'era qualcosa fuori posto, qualcosa di insolito" ti chiede Holmes.
Se hai riportato l'**Indizio C**, vai al **103**.
Altrimenti, vai al **168**.

151

"Sono molto spiacente, ispettore" rispondi, "ma non so dirvi con esattezza chi sia il complice. Ci sono diverse persone che avrebbero potuto avvicinare McNeal a quell'ora del mattino. I corridoi del palazzo sono sorvegliati, ma non così strettamente da impedire a qualcuno che conosca bene i turni di guardia di passare inosservato".
"Già" commenta Gregson, con la tipica espressione di chi è convinto che non la stai raccontando tutta. "Permettete-

mi di farvi una richiesta, Mr. Huntington. Lasciate che sia Scotland Yard a terminare le indagini. Finora, tutto sommato, le avete condotte bene, ma di qui in avanti le cose potrebbero diventare estremamente delicate e l'operato di un dilettante potrebbe avere conseguenze disastrose. Farete ciò che vi chiedo?"
"Sarei felice di accontentarvi, ma temo proprio di non poterlo fare" rispondi. "Sono stato incaricato dalla Regina in persona di portare a termine questa faccenda, e lo farò. Ora, se volete scusarmi, ho qualcosa da fare altrove"..
"Mr. Huntington, se non volete accogliere la mia richiesta, forse ascolterete questo avvertimento: non ostacolate o intralciate le mie indagini in nessun modo, o vi farò mettere sotto custodia finché questa faccenda non sarà terminata. Mi sono spiegato?"
"Perfettamente, ispettore Gregson" rispondi impassibile. Ti aspettavi una simile minaccia, dopo il rifiuto che gli hai opposto.
"Molto bene, signore" conclude l'ispettore, e si alza per andarsene senza darti la mano. Vai al **179**.

152

Guardi McGill intensamente per qualche secondo. Il soldato non si mostra intimidito, e capisci che non ti dirà altro. Decidi di lasciarlo andare.
Se interroghi anche le altre guardie, vai al **296**.
Se invece decidi di andare da Sherlock Holmes, vai al **247**.

153

"Significa, ispettore, che McNeal ha un complice; un complice che ha trovato il suo corpo e che invece di dare l'allarme si è impossessato dei piani".
"Giusto, Mr. Huntington" dice sospirando.
Riporta la **Deduzione 5** e vai al **252**.

154

Nessuna risposta. Eppure qualcosa ti dice che sono in casa. Bussi di nuovo. "Mr. Murphy, non sono qui per arrestare vostro fratello. Voglio solo parlare con lui".
Senti qualcosa muoversi dietro la porta e qualcuno che parla sottovoce. Poco dopo la porta si apre.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **211**.
Se ottieni 7-12, vai al **105**.

155

Proprio mentre ti sta chiudendo la porta in faccia, senti dei passi venire verso l'ingresso ed una voce che riconosci. "Chi è Mrs. Hudson?"
"Dottor Watson" chiami, "sono Richard Huntington".
"Santo cielo, Mrs. Hudson" dice il dottor Watson, "non volevo certo che sbarraste la porta! Mr. Huntington potete farlo entrare!"
La porta si apre e tu entri. Vai al **171**.

156

"L'ammiraglio non è qui" dice il segretario in tono cerimonioso. "È uscito qualche minuto fa per andare a Buckingham Palace. Se vi affrettate potreste raggiungerlo".
Vai al **354**.

157

Hai scoperto il colpevole, anche se non puoi provarlo; ma per lo meno hai evitato lo scandalo, e di questo la Regina ti sarà grata. A Scotland Yard saranno felicissimi di prendere in mano la situazione, tanto più che gli hai fatto risparmiare del tempo prezioso. Avresti voluto portare a termine l'indagine in modo più completo, ma dato il limite di tempo che ti è stato imposto, devi accontentarti di un successo parziale.

Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **452**.

Se invece preferisci leggere la soluzione, vai al **492**.

158

Per un attimo pensi che l'ammiraglio voglia avventarsi contro di te, poi la tensione lo abbandona, e crolla su una sedia.

"Vi dirò tutto ciò che volete sapere, Mr. Huntington" risponde alzando le mani come per arrendersi. "Non mi sono mai considerato un omicida. Non avevo mai ucciso prima d'ora. È un peso che mi rimarrà per sempre sulla coscienza".

"Quindi vi ricattava?"

"Sì, ma questo lo sapete già" risponde.

"Cosa utilizzava come prova?"

"Questa è una parte della faccenda che non rivelerò, Sir" afferma con decisione. "Vi dirò tutto ciò che volete sapere sulle azioni che ho compiuto, ma non trascinerò una persona innocente in questa sordida vicenda. Vi prego di rispettare il mio riserbo: se venissero rese pubbliche certe informazioni quella persona sarebbe in grave pericolo".

"Rispetterò la vostra volontà, ammiraglio Weathersley. Almeno per il momento" rispondi, ricordando il recente ammonimento di Holmes. "Cosa voleva da voi il soldato McNeal?" Vai al **476**.

159

Perquisisci la branda, togliendo anche le lenzuola, ma non trovi niente; nell'armadietto e nel baule nemmeno. L'ispezione dei locali comuni della caserma dà lo stesso risultato. La tua conclusione è che l'idea era buona ma non ha dato i risultati che speravi.
Se non hai riportato la **Decisione 18**, e vuoi parlare con gli altri soldati, vai al **428**.
Se cerchi il capitano Treadwell, vai al **227**.
Se invece vuoi consultare Sherlock Holmes, vai al **419**.

160

"Ora per voi c'è la forca" dici.
"La forca! E per cosa?" la tua osservazione sembra avergli sciolto la lingua.
"Omicidio, Mr. Holston" rispondi.
"Per aver usato farina di contrabbando?" Sembra realmente spaventato e confuso, e ora sei confuso anche tu.
"Farina di contrabbando? Di cosa state parlando? È per questo che siete scappato?"
"Sì, signore" risponde Holston. "Non siete un ufficiale della dogana?"
"No, non sono 'ufficiale della dogana'" rispondi abbattuto.
Se lo consegni alla polizia, vai al **126**.
Se lasci perdere, vai al **136**.

161

L'ispettore ti ride in faccia. Stai rischiando di compromettere la stima che ha di te. "Penso che siate su una falsa pista, Mr. Huntington. Tutto sembra indicare che una potenza straniera sia coinvolta nell'affare, questo è praticamente certo. Ma voi, sapreste dirmi quale potenza può trarre vantaggio dalle informazioni che i ricattatori volevano dall'ammiraglio Weathersley?"

Sei disorientato, e la cosa ti dà molto fastidio. "Non ne ho la minima idea, ispettore" rispondi gelidamente.
"Restringerò il campo, Mr. Huntington" prosegue. "Io penso che sia o la Germania, o gli Stati Uniti. Sapreste dirmi quale delle due?"
Se pensi che siano gli Stati Uniti, vai al **431**.
Se pensi che sia la Germania, vai al **249**.

162

Aspetti ancora qualche minuto, poi senti due tonfi sul pavimento e un passo pesante che si avvicina alla porta. Quando questa si apre ti trovi finalmente davanti Lord Sumpter. Doveva essere un bell'uomo da giovane, ma ora comincia a mostrare i segni dell'età, forse più del Principe di Galles. È leggermente basso e tarchiato. Ha i capelli arruffati e un'espressione sofferente, mentre ti rivolge uno sguardo sorpreso.
"Hmm, cresciutello, eh?"
"Sì, Milord".
"Vi dispiacerebbe se rimandassimo quella famosa lezione ad un altro momento? ...Ho un orribile mal di testa... sì?"
"Sarebbe un piacere, Milord".
"Bene, ora che mi avete in vostro potere, che farete di me?"
"Sono qui per rivolgervi alcune domande, Milord".
"Domande? Che domande?"
"Vorreste dirmi se voi e i vostri amici vi siete ritirati subito nelle vostre stanze ieri notte?"
"Ma... sì. Appena rientrati, tutti a letto".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **198**.
Se ottieni 7-12, vai al **490**.

163

Il soldato sembra sincero, e naturalmente si sente in colpa perché un suo commilitone è stato ferito gravemente mentre lui avrebbe potuto evitarlo. Vai al **152**.

164

"Vi rendete conto che ciò che avete fatto equivale ad ostacolare un rappresentante della legge, Mr. Huntington? E non avete risposto alla mia domanda. Cosa vi rende esperto in fatto di omicidi? E se avete una preparazione, dove l'avete ricevuta?"

Se tenti ancora di calmarlo, vai al **256**.

Altrimenti, vai al **173**.

165

Calcoli il tempo necessario perché l'ammiraglio arrivi all'appartamento, poi sali e bussi alla porta.

L'ammiraglio apre, e quando ti vede ha un sussulto. "Buonasera, ammiraglio" dici con indifferenza, "spero di non avervi spaventato".

"Cosa fate qui?" ribatte in tono iroso. "Al diavolo, Huntington! Questo non è un locale pubblico. Andatevene!"

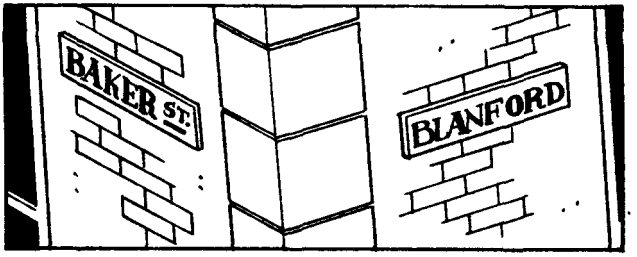
"Cosa vi succede, ammiraglio? Come mai siete così nervoso? Forse perché il soldato McNeal è morto e ora siete ufficialmente un assassino?"

"Non so di cosa stiate parlando" dice l'ammiraglio, versandosi un po' di rum con le mani che gli tremano.

"Di certo non volevate che si salvasse" continui. "D'altronde, la prima cosa che avrebbe fatto sarebbe stata identificarvi. Oppure no? Forse avrebbe esitato a fare il vostro nome. Dopotutto gli avevate fatto un bel servizio, non è così?"

"Cosa volete dire?" Ora c'è una luce sinistra nel suo sguardo.

"È molto raro che un ricattatore tradisca la sua vittima, ammiraglio, ma non è altrettanto raro il contrario. Tanto vale che confessiate. Ormai so come sono andate le cose" concludi, fingendo di sapere più di quanto in realtà tu non sappia, e sperando che non si accorga del trucco.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **140**.
Se ottieni 7-12, vai al **319**.



166

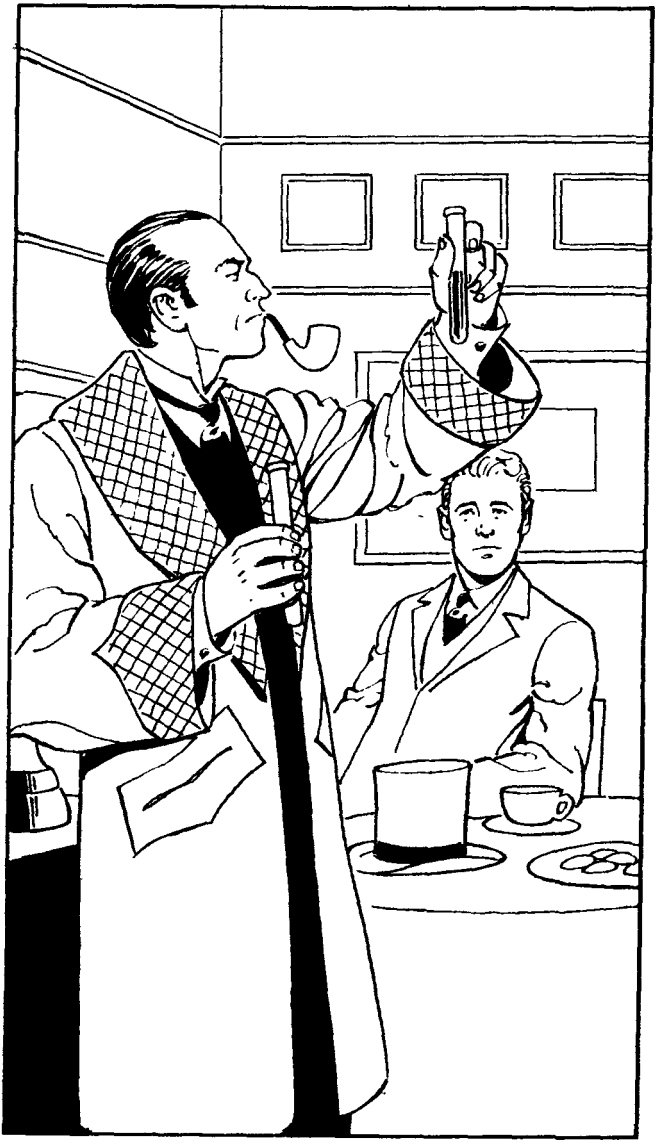
"Mi sembra più che logico. Anche se l'Irlanda ottenesse l'autogoverno, le persone come McNeal continuerebbero a credere che la flotta britannica rappresenta una minaccia per loro. Quindi penserebbero che l'Irlanda deve costruirsi una flotta propria".
Riporta il **Risultato K** e vai al **204**.

167

Lasci l'ufficio e il Parlamento. Vai al **464**.

168

"No, non ho visto niente di sospetto, Mr. Holmes" rispondi. "Avrei voluto portarvi il sigillo, ma il Lord Ciambellano non me lo ha permesso. Inoltre sarebbe stato inutile perché lo aveva fatto pulire prima di riportarlo alla Regina".



"Una sfortuna" commenta Holmes.
"Hai scoperto niente interrogando gli altri soldati, Richard?" chiede il dottor Watson.
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **389**.
Altrimenti, vai al **313**.

169

Hai già perso anche troppo tempo e te ne vai. Parlerai con l'ammiraglio a Buckingham Palace, dove non ci sarà il suo ufficio a farlo sentire al sicuro. Torni al palazzo percorrendo The Mall a piedi, e quando arrivi un valletto ti informa che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti.
Vai al **278**.

170

"Sapere che McNeal faceva parte di un'organizzazione irlandese potrebbe essere importante, ma per ora sembra marginale. Piuttosto, cosa mi dici dell'ufficiale della Guardia?"
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

171

Sali le scale preceduto dal dottor Watson che, arrivato in cima, si ferma e si volta verso di te. "Mrs. Hudson ha ragione su una cosa, Richard: Holmes non sta troppo bene. Confido che non lo affaticherete".
"Naturalmente, dottor Watson" rispondi, "potete contarci".
Entri nel salotto e trovi Holmes in veste da camera, sdraiato sul divano. Non l'hai mai visto così magro, ha le guance incavate e il colorito pallido di chi è rimasto a lungo al chiuso. Gli occhi socchiusi sembrano ancora più infossati nelle orbite.

"Mr. Holmes" gli dici avvicinandoti al divano, "spero che la mia visita non capiti a sproposito".
"Nient'affatto, Richard" risponde alzandosi per stringere la mano che gli porgi. "Non sono ancora invalido come il dottor Watson vorrebbe farti credere. Anzi non sono affatto ammalato, mi sto solo preparando per ciò che verrà in seguito".
"Questo è indegno di voi, Holmes!" esclama tra i denti il dottor Watson, "Non potete infliggere questa specie di tortura al vostro corpo ancora per molto. Dovete dare ascolto alle necessità del fisico, oltre che a quelle della mente".
"Avete perfettamente ragione, dottore" riconosce Holmes. "È per questo che mi sottopongo alle vostre premure".
"Tardi, però" prosegue il dottor Watson, rincarando la dose. "Come possa un uomo della vostra età e della vostra intelligenza lasciarsi diventare così debole, è una cosa che non riesco a comprendere. È un bene che Mrs. Hudson mi abbia chiamato". Poi guarda Holmes severamente. "Mi ha anche detto che uno dei vostri 'irregolari' si è intrufolato qui per parlarvi, è vero?"
"Verissimo, Watson, mi ha portato informazioni di vitale importanza. Ma ora basta... penso che Richard sia venuto qui con un suo problema, e visto che viene per conto della Regina forse dovremmo ascoltarlo".
Ti senti mancare il terreno sotto i piedi. Ti lasci cadere su una poltrona e ti passi una mano sulla fronte, abbattuto.
"Allora è già sui giornali? Qualcuno deve aver parlato: c'è sempre qualcuno che parla".
"Tranquillizzati, Richard" dice Holmes, "i giornali non dicono niente sul tuo caso. Forse il mio corpo ha bisogno di cure, ma la vista funziona ancora benissimo".
"Non potete aver dedotto qual è la mia missione" dici con impeto. "Non avevate modo di scoprirlo".

"Al contrario, Richard, è stato un gioco da ragazzi" osserva Holmes, con uno sguardo compiaciuto. "Ci sono arrivato in parte per osservazione e in parte per deduzione".
"Veramente, Holmes, dovete spiegarvi" esclama il dottor Watson. "Non vedo proprio come abbiate potuto capirlo questa volta".
Holmes fa un sorriso soddisfatto e prosegue. "Se sarete così gentili da guardare le scarpe di Richard, troverete la prima parte della risposta. Infilati tra la suola e la tomaia della scarpa destra ci sono due sassolini. Stando sdraiato sul divano potevo vederli meglio di voi. Questi sassolini sono di un quarzo rosa importato, che si trova solo nei giardini lungo The Mall e nei cortili di Buckingham Palace".
Guardi la tua scarpa, vedi i due sassolini conficcati nella cucitura e alzi lo sguardo. "I due sassolini li vedo, Mr. Holmes, ma come avete dedotto il resto?"
"Ti ricordi cosa hai fatto dopo essere entrato? Sei venuto qui e ti sei chinato per stringermi la mano, in modo che non mi dovessi alzare. Così facendo il tuo cappotto si è aperto, lasciandomi intravedere un rotolo di pergamena che spuntava dalla tasca interna. Il rotolo era di una sfumatura di rosso, la porpora regia, che viene usata esclusivamente per le pergamene della Regina.
Ho dedotto che non saresti andato a Buckingham Palace se non per qualcosa di importante: perdonami, Richard, ma la tua famiglia non è abbastanza illustre da frequentare il palazzo reale".
"Nessuna offesa, suppongo che sia la verità".
"È stato semplice dedurre il resto, come ho detto, un gioco da ragazzi" conclude Holmes, sedendosi sul divano. "Allora, come posso aiutarti?"
Gli racconti rapidamente l'accaduto, riassumi i risultati delle tue indagini e gli chiedi consiglio.

"Per poterti consigliare devo prima farti diverse domande" risponde. "Prima di tutto, cosa hai trovato sul luogo del delitto?"
Se non hai riportato la **Decisione 1**, vai al **233**.
Se hai riportato l'**Indizio B**, vai al **199**.
Altrimenti, vai al **429**.

172

"Una donna affascinante" dici, tentando di obbligarlo a dire qualcosa.
"Ehm, sì" annuisce lui nervosamente, guardandosi intorno alla ricerca di una spiegazione da dare. È evidentemente scandalizzato dalla tua invadenza: ficcando il naso nella sua vita privata stai dimostrando di non essere per niente un gentiluomo. "È una fotografia di mia madre da giovane. Ne ho fatto fare una copia perché la vecchia è andata distrutta una volta che l'orologio mi è caduto in acqua".
Riporta il **Risultato I**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-6, vai al **223**.
Se ottieni 7-12, vai al **483**.

173

"Ispettore Gregson, non sono disposto a darvi giustificazioni su come sono state disposte queste indagini. O accettate ciò che ho da dirvi, lasciando che vi risparmi tempo, oppure siete libero di seguire le mie tracce".
"Molto bene, Mr. Huntington" risponde con uno sguardo gelido. "Ditemi cosa siete riuscito a sapere".
Vai al **342**.

174

"Sembra tutto in regola" dice restituendotelo. "Ebbene, cosa volete sapere?" ti chiede, scostandosi per farti entrare. Ti fa accomodare.

Prima di rispondere ti guardi un attimo intorno e vedi che l'appartamento ha solo due stanze: il salotto e una piccola camera da letto che si intravede attraverso la porta aperta all'altra estremità della stanza. Per quanto spazioso, il salotto funziona anche da studio o ufficio, ed è ingombro di mobilio: diverse sedie, la scrivania, un grande armadio e grossi schedari di cartone pieni di documenti. Alle pareti ci sono parecchi quadri che richiamano la professione nautica del proprietario, e in posizione di spicco un grande ritratto di donna, una donna molto affascinante, probabilmente la moglie scomparsa. Terminata la tua ispezione, torni al tuo interlocutore.
L'ammiraglio ha notato il tuo comportamento e sembra leggermente irritato. "Quando avete finito, vi spiace se procediamo?"
"Niente affatto, ammiraglio" rispondi. "Vorrei farvi alcune domande a proposito di un incidente che ha avuto luogo nel palazzo stamattina presto".
"Che incidente?" ti chiede, adesso con fare agitato.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **240**.
Se ottieni 6-12, vai al **409**.

175

Perquisisci a fondo la cantina, ma non trovi niente che ti faccia capire perché il fornaio nasconde lì quei sacchi di farina.
Se chiami la polizia, vai al **355**.
Altrimenti, vai al **504**.

176

Ma Holston non dice una parola.
"Allora volete finire sulla forca per omicidio, è così?" lo provochi.

Sembra che questo gli sciolga la lingua. Ti giura che con gli omicidi non ha niente a che fare, ma non vuole dire altro. Chiami dei poliziotti e riferisci ciò che sai di lui. Penseranno loro a fare indagini e a tenerlo in custodia finché salterà fuori la verità.
Vai al **289**.

177

Decidi di andare al colloquio con l'ispettore Gregson, ma gli dici che prima devi fare qualcos'altro. Nella tua ricostruzione dei fatti manca ancora qualcosa, e hai bisogno di tempo per pensare.
Vai nei giardini dietro al palazzo, e passeggiando tra i prati lungo un sentiero ricoperto di ghiaia arrivi ad una panchina illuminata da un pallido sole pomeridiano. Ti siedi sulla panchina e ti stringi nel cappotto per proteggerti dal freddo intenso. Anche se oggi c'è il sole, cosa rara quest'inverno, è un sole che scalda proprio poco.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **203**.
Se ottieni 6-12, vai al **210**.

178

"Sì, un'altra cosa. Mi ha detto che McNeal le aveva chiesto di sposarla. Le aveva detto che entro una settimana avrebbe fatto fortuna. Confesso che non capisco cosa potesse voler dire. Potrebbe anche non avere importanza".
"Perbacco, Holmes, questa è un'informazione interessante" osserva il dottor Watson. "Cosa pensate che intendesse?"
"Niente di buono, direi, Watson" risponde Holmes, "ma prima di dirvi cosa penso, vorrei sapere un'altra cosa".
Vai al **332**.

179

Mentre parlavi con l'ispettore Gregson, ti sei reso conto che c'è una possibilità che non hai ancora esplorato. Anche se è morto, forse McNeal è ancora in grado di esserti utile.
Ti fai dire dove è stato portato McNeal e chiedi del medico che lo ha soccorso. Dopo qualche minuto sei nello studio del dottor Wesley Thornton, un uomo posato sulla quarantina, snello e di bassa statura. "Cosa posso fare per voi, Mr. Huntington?" dice restituendoti il mandato.
"Vorrei sapere se McNeal ha detto qualcosa prima di morire, dottore".
"Niente che avesse senso, temo" risponde pensoso il dottor Thornton.
"Non siete neanche riuscito a distinguere qualche parola? Potrebbe essere importante".
"Alla fine invocava sua madre, ma... un momento, credo che una delle infermiere gli abbia sentito dire qualcos'altro. Un attimo solo". Si alza e va alla porta. "Miss Jones, sareste così gentile da venire qui un momento?"
Entra nell'ufficio una donna in abiti da infermiera, giovane, bionda e molto carina. "Sì, dottore" risponde.

"Questo è Mr. Huntington, Miss Jones" dice il dottore indicandoti con la mano. "Sta indagando sulla morte del soldato McNeal. Mi ha chiesto se McNeal ha detto qualcosa prima di morire. Mi pare che abbiate accennato a qualcosa che ha detto la notte dell'aggressione".
"Sì, dottore, era molto strano". Il tono della sua voce è basso e molto piacevole. "Ripeteva qualcosa come 'donna tedesca'. Era difficile capire altro, ma questo lo ha ripetuto a lungo, finché non è entrato in coma, quasi all'alba".
"Spero che questo vi sia di aiuto, Mr. Huntington" conclude il dottor Thornton.
"Di grande aiuto, dottore" rispondi, soddisfatto di ciò che hai saputo.
Mentre li ringrazi, ti accorgi che stai cercando un modo per rivedere Miss Jones, e stringendole la mano ti accorgi che ha un sorriso divertito, come se sapesse esattamente cosa stai pensando.
Tornando per i corridoi del palazzo, cerchi di stabilire se ti conviene mettere l'ispettore Gregson al corrente della tua scoperta. Sembra un particolare di scarsa importanza, ma l'ispettore potrebbe scoprire qualcosa che lo renda più significativo. Sai che se vuoi ottenere la sua collaborazione, devi essere disposto a uno scambio di informazioni. D'altra parte, finora lui non ha mostrato un particolare desiderio di passarti le sue informazioni, anche se al momento ne ha ben poche. Cosa ti conviene fare?
Riporta l'**Indizio W**.
Se informi l'ispettore, vai al **181**.
Altrimenti, vai al **182**.

180

"Temo di non poter accettare la vostra parola in un caso come questo, Milord, la posta in gioco è troppo alta. Spiegatevi meglio". Vai al **406**.

181

Concludi che il tuo dovere di cittadino responsabile è quello di tenere informata la polizia. Vai dall'ispettore Gregson e gli dici quello che hai saputo.
Vai al **186**.

182

Decidi di perquisire le stanze dell'ammiraglio Weathersley, ora che hai degli indizi che ti suggeriscono cosa cercare. La polizia non ha ancora messo qualcuno di guardia alla porta, quindi non hai difficoltà ad entrare.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **187**.
Se ottieni 6-12, vai al **190**.

183

Ritorni al palazzo. Stai entrando, irritato per il tempo perso nell'East End, un valletto si avvicina per dirti che il Lord Ciambellano vuole vederti. Vai al **278.**

184

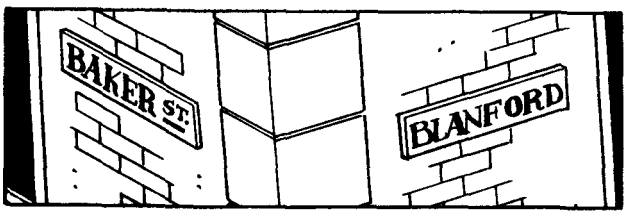
Visto che hai già aspettato un'ora per vedere l'ammiraglio, decidi di concedergliene un'altra, pensando che nessuno può stare per più di due ore su un libro contabile. Ti risiedi, sforzandoti di non innervosirti per l'attesa e per il segre-

tario, che ora sfodera un sorriso un po' più rispettoso dei precedenti. È evidente che ammira la tua pazienza.
Vai al **480**.

185

Ritorni al palazzo reale dopo il tramonto, ti dirigi ai locali della Guardia e chiedi del sergente. Lo trovi nel suo ufficio, e quando entri si alza in piedi; ma non è il sergente che conosci, perché ora il servizio di guardia al palazzo è stato rilevato da un nuovo reparto. È possibile che tu debba utilizzare il mandato, così ti presenti.
"Ho pensato che potevate essere voi, signore" osserva il sergente sentendo il tuo nome. "L'ufficiale della Guardia è a colloquio con il Lord Ciambellano e mi ha detto di fare il possibile per assistervi. Posso esservi utile, signore?"
"Grazie, sergente" rispondi riconoscente. "Ditemi, ci sono dei registri in cui, ora per ora, vengono riportate le entrate e le uscite?"
"Sì, signore".
"Posso vederli? Particolarmente quello della notte scorsa: vorrei vedere chi è entrato tra la mezzanotte e l'alba".
"Certo, signore" si volta e prende un registro. "Questo è il registro di ieri relativo all'entrata posteriore. Quello dell'entrata principale dovrebbe essere qui da qualche parte. Per arrivare al cortile bisogna passare per forza dall'entrata principale". Comincia a rovistare sulla scrivania e nei cassetti. Dopo una scrupolosa ricerca si volta verso di te. "È molto strano, signore, quel registro era qui fino a due ore fa. L'ho visto coi miei occhi".
Ora sei sulla pista giusta: questa è la prima traccia della tua preda. "Posso sempre saperlo interrogando l'altra sentinella del cortile interno" osservi. "Per ora consulterò il registro dell'entrata posteriore". Lo sfogli, e vedi che le registrazioni vengono effettuate in ordine cronologico e

riportano l'ora di arrivo, il nome del visitatore, chi lo manda, il motivo della visita e l'ora di uscita.
Scorrendo le voci, vedi che alle due del pomeriggio è arrivato un messo parlamentare per un colloquio con la Regina, e non se n'è andato fino alle nove. Poi sono arrivati tre commercianti per fare delle consegne: James Holston della panetteria Holston & Figli sullo Strand, William Turpin dell'oreficeria Reginald Ware di Piccadilly Street e Andrew Larson della macelleria Larson & Trembley di Covent Garden. Noti che due dei negozi si trovano a poca distanza l'uno dall'altro, in una zona esclusiva della città nei pressi della stazione di Charing Cross, mentre il terzo è vicino a Piccadilly Circus.
Riporta l'**Indizio X**.
Se interroghi il messo parlamentare, vai al **297**.
Se interroghi i commercianti, vai al **417**.
Se invece vai alla caserma Wellington per interrogare la guardia dell'entrata principale, vai al **464**.



186

"Grazie, Mr. Huntington" dice impassibile l'ispettore. "Dopo il nostro ultimo incontro ho parlato con il Lord Ciambellano e ho fatto revocare il vostro mandato. La Regina è perfettamente disposta a permettere che Scotland Yard concluda le indagini, ora che non c'è più pericolo di scandali. Se non vi dispiace consegnarmelo..." tende una mano, aspettando, e tu non puoi far altro che darglielo. "E

ora, andate a casa, Mr. Huntington. Voi non siete né la polizia, né Sherlock Holmes. Non interferite oltre con queste indagini, o vedrete le prigioni dell'Old Bailey dall'interno. Avete capito?"
"Perfettamente, ispettore" rispondi, demoralizzato.
Quasi una settimana dopo, mentre fai colazione leggendo il *Daily Telegraph*, vedi i titoloni in prima pagina: "Complotto internazionale sventato da Scotland Yard". L'articolo descrive sommariamente il "sordido tentativo di una potenza straniera di sottrarre all'Ammiragliato segreti navali di importanza strategica". Fortunatamente, però, l'ispettore Gregson ha sventato il complotto e catturato le spie. Il giornale promette ulteriori dettagli in seguito.
Così, come sospettavi, c'era dell'altro. E Gregson è riuscito ad attribuirsi il merito di ciò che hai scoperto tu. Ti resta la consolazione di sapere che hai smascherato un omicida e contribuito a svelare un complotto, ma sei ugualmente un po' deluso per non esser stato della partita fino in fondo.
FINE

187

Non trovi nessun indizio.
Riporta il **Risultato N** e vai al **108**.

188

Sta perdendo tempo con una irrilevante questione d'onore solo per creare difficoltà. "Milord, finora sono stato molto paziente con voi, ma sono certo che state nascondendo qualcosa. Se non mi dite di cosa si tratta, mi costringerete a riferire alla Regina che il Principe di Galles e i suoi amici

sono probabilmente coinvolti in un grave incidente, e non credo che Sua Maestà ne sarebbe felice. Non perderò altro tempo a causa del vostro ridicolo atteggiamento. E ora, decidete!"
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **110**.
Se ottieni 7-12, vai al **312**.

189

Continui l'interrogatorio, ma non ottieni più niente.
Vai al **377**.

190

Fai una rapida perquisizione, ma non trovi niente. Però proprio mentre stai per andartene, trovi alcune lettere chiuse indirizzate all'ammiraglio. Questo ti mette in imbarazzo: le circostanze giustificano che un gentleman apra la posta di un altro gentleman?
Se apri le lettere, vai al **191**.
Altrimenti, vai al **197**.

191

Decidi di aprire le lettere. L'ammiraglio Weathersley non è certo un gentleman, e inoltre Sherlock Holmes ti ha messo di fronte alla realtà di un'indagine criminale.
Le guardi rapidamente una per una e decidi di aprire per prima quella che ha l'aspetto più ufficiale. È l'invito ad un ricevimento che si terrà questa sera all'ambasciata tedesca.
Se consegni l'invito all'ispettore Gregson, vai al **186**.
Altrimenti, vai al **269**.

192

"Non sono riuscito a sapere niente di particolare, ma non sembra che siano amici. Penso che il soldato Murphy stia nascondendo qualcosa, ma non saprei dire cosa".
Vai al **243**.

193

Decidi che perderesti troppo tempo andando fino a Spitalfields, magari per niente; infatti non hai nessuna certezza che questa Sally Barnes sappia qualcosa. Quindi preferisci continuare ad interrogare le guardie.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **331**.
Se ottieni 7-12, vai al **501**.

194

Guardi l'orologio, temendo che il danno sia irreparabile. La cassa è aperta e il vetro è in frantumi, sparsi per tutta la stanza. Ti chini per recuperarlo, e mentre lo raccogli una molla apre un coperchietto ingegnosamente nascosto all'interno di quello che proteggeva il vetro: non può essere che un comparto segreto.
All'interno c'è il ritratto di una donna, molto bella, coi capelli scuri. L'ammiraglio Weathersley ti strappa l'oggetto di mano, con lo sguardo sconvolto.
Se, da gentleman, non gli chiedi niente, vai al **451**.
Se invece hai l'indole dello sfacciato e chiedi di lei all'ammiraglio, vai al **172**.

195

"Mi spiace di avervi importunato con tutte queste domande, ammiraglio" dici mentre il brandy comincia a scaldarti. "Ma dovete comprendere che il delitto è molto grave. Spero di non avervi offeso".

"Mentirei se dicessi di aver gradito l'interrogatorio, Mr. Huntington. Tuttavia" continua, "se la situazione è grave quanto dite, era necessario. Avete terminato, ora?"
"Sì, ammiraglio, ritengo che sia sufficiente". Chiacchierate per qualche minuto, poi lasci l'appartamento.
Vai al **239**.

196

Esplori la panetteria, cercando il motivo per cui il proprietario è fuggito. Deve esserci un indizio che spieghi il suo comportamento, si tratta solo di trovarlo.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **374**.
Se ottieni 7-12, vai al **341**.

197

Decidi di non aprire le lettere. Il fatto che l'ammiraglio Weathersley abbia commesso un crimine non significa che tu debba venir meno ai tuoi principi. Rimetti le lettere sul tavolo dove le hai trovate, anche se con riluttanza. Sai che l'ispettore Gregson non si farà scrupoli ad aprirle, ma lui, come rappresentante della legge, ne ha l'autorità. E poi non è di sangue nobile.
Decidi di far visita a Sherlock Holmes.
Riporta il **Risultato O** e vai al **108**.

198

Finisci per credergli. Ha l'aria onesta di chi è brusco ed impulsivo. Vai al **379**.

199

"Ho trovato questo, infilato tra il pavimento e lo zoccolo della garitta". Porgi a Holmes l'angolo di pergamena che hai trovato.

"Hmm, la carta da cancelleria della Regina" dice Holmes pensosamente. "Una prova molto interessante. Purtroppo non c'è scritto niente e quindi non ci può dire granché". Vai al **150**.

200

Qui non c'è più niente da scoprire, così chiami una carrozza e dici al vetturino di portarti al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

201

È già piuttosto buio quando la tua carrozza si ferma davanti all'ambasciata tedesca. Stanno arrivando degli uomini molto eleganti, che accompagnano signore in abito da sera, e quasi tutti con carrozze private. Davanti all'ingresso è stato posto un riparo, che serve in caso di pioggia per gli ospiti che aspettano di entrare. Ti accodi agli altri ospiti, e arrivato all'ingresso porgi il tuo invito al portiere in livrea, che ti indica un registro degli invitati in cui firmi come "Ammiraglio Sir George Weathersley". Un attimo dopo sali la scalinata che va al piano superiore, dove si tiene il ricevimento.

Ti fermi sulla porta ad osservare la sala: ci saranno già più di cento invitati, quindi difficilmente verrai notato. Molti parlano francese, sono quasi tutti diplomatici stranieri con le loro consorti. Si vede anche qualche uniforme; ma, per una volta, tutti i tedeschi sono in abiti civili.

È improbabile che il contatto possa avvenire qui, ma speri di scoprire l'identità della donna misteriosa di cui hai visto la fotografia nell'orologio dell'ammiraglio. Così cerchi di individuarla tra la folla.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **328**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **339**.

202

Dubiti che questo buffone ti sappia dire qualcosa di concreto. Ti volti disgustato e te ne vai.
Se non hai riportato la **Decisione 16**, vai al **473**.
Altrimenti, vai al **265**.

203

I pezzi del puzzle ancora non combinano. Hai bisogno di qualcuno che ti aiuti a ricavarne un quadro completo: urge una visita al 221 di Baker Street. Vai al **108**.

204

"Pensate veramente che sia possibile, Mr. Huntington?"
"Beh, forse. Ma potrebbero anche vendere i piani ad una potenza ostile alla Gran Bretagna".
"È qui che conta l'esperienza, Mr. Huntington. Io avrei rilevato subito questa doppia possibilità".
Vai al **448**.

205

"Sì, ispettore, sono d'accordo. Se non fosse stato per la reazione violenta dell'ammiraglio Weathersley, McNeal ora potrebbe aver già piazzato l'informazione".
"Ebbene, tutto è bene ciò che finisce bene, Mr. Huntington" sorride tendendoti la mano. "Grazie per il vostro aiuto, ci avete fatto risparmiare del tempo prezioso. È

deplorevole che Scotland Yard non sia stata chiamata a seguire il caso dall'inizio, ma questo non è dipeso da voi. Vi prego di fare le mie congratulazioni anche a Mr. Sherlock Holmes, quando lo vedete".
Ti allontani, chiedendoti come mai l'ispettore avesse un'espressione così compiaciuta. Vai al **137**.

206

La carrozza si ferma davanti al 221 di Baker Street. Scendi, paghi il vetturino e vai all'entrata. Stai per suonare il campanello, quando la porta si spalanca ed un monello lacero si precipita fuori con alcuni panini in mano. Un'anziana signora lo insegue brandendo una scopa e gridando al ragazzo di fermarsi.
"Salve, Mrs. Hudson" le dici.
"Mr. Huntington!" esclama lei col fiato corto mentre si risistema una ciocca di capelli. "Non avete visto quel discolo cencioso che scappava con buona parte della cena di Mr. Holmes? Non potevate almeno farlo rallentare?" ti chiede esasperata.
"Mrs. Hudson" rispondi, "cosa avreste fatto al giovincello se lo aveste preso? Di certo non avreste servito i panini recuperati a Mr. Holmes. L'ho lasciato andare come atto di gentilezza verso tutti e due".
"State cominciando a parlare proprio come Mr. Holmes" dice arricciando il naso. "E non è un complimento. Cosa volete, Mr. Huntington?"
"Vedere Mr. Holmes, naturalmente".
"È impossibile, Mr. Huntington. Mr. Holmes è ammalato e non deve essere disturbato".
"Cosa?" esclami sconfortato.
"Ha lavorato troppo ultimamente, Mr. Huntington. Ho chiamato il dottore e non permetterò che lo mettiate in agitazione".

"Ma, mia cara Mrs. Hudson" borbotti, "non intendo affatto metterlo in agitazione".
"Ho visto la determinazione con cui vi siete avvicinato alla porta, Mr. Huntington, perché ero alla finestra. Ecco perché quel piccolo furfante è riuscito a sgraffignare il pane appena sfornato".
Perfetto, pensi, ora incolpa me del furto del pane.
"Dopo tutti questi anni, ho imparato alcuni dei metodi di Mr. Holmes. Mi ha imbrogliato fin troppo spesso" prosegue. "Voi siete venuto perché avete un problema e vorreste che Mr. Holmes vi aiutasse a risolverlo. Quindi, non vi farò entrare".
Sai che hai poche probabilità di risolvere il caso senza l'aiuto di Holmes. Ma prima devi riuscire a superare il suo guardiano!
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **309**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **291**.

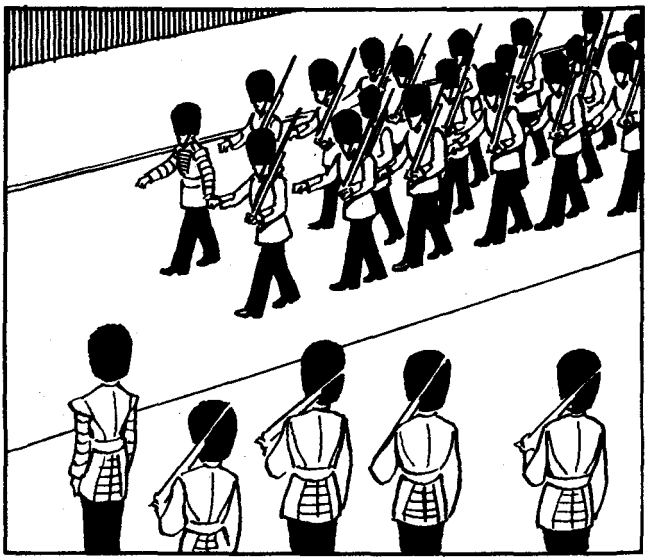
207

Il fornaio si dà alla fuga. Schizza fuori dal negozio, passandoti accanto, e dopo aver corso per un isolato infila una laterale verso Covent Garden, con te dietro lanciato all'inseguimento.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **131**.
Se ottieni 8-12, vai al **384**.

208

"Tutti i miei sforzi per interrogare il capitano sono stati vani. Oggi il capitano Treadwell era impegnato nel Cambio della Guardia, e non il solito, bensì quello che viene effettuato tra due reparti dell'esercito quando un reggimento passa l'incarico ad un altro. La cerimonia era piuttosto spettacolare, perlomeno finché sono rimasto lì. Ma

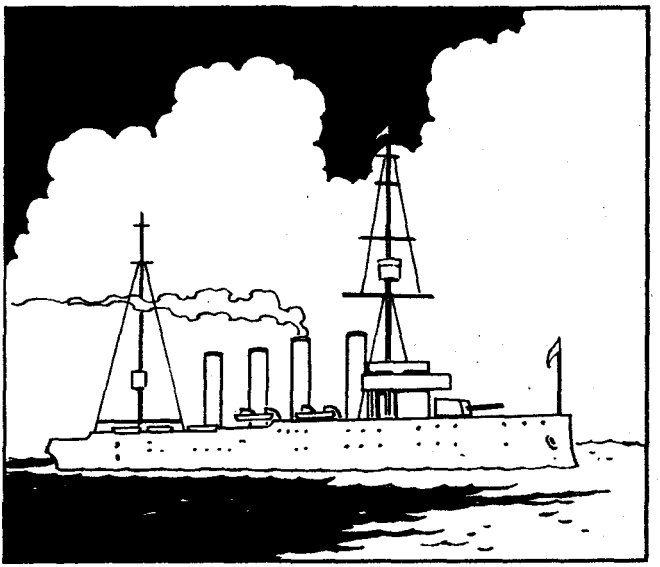
ciò che ho trovato singolare è che il capitano Treadwell marciava davanti alle sue truppe tenendo la spada per la lama, anziché impugnarla dall'elsa".
Se hai riportato il **Risultato B**, vai al **268**.
Altrimenti, vai al **322**.



209

È evidente che il Lord Ciambellano vuole che tu ti faccia da parte, e che lasci continuare le indagini alla polizia. Non puoi rischiare di offendere una personalità così influente, quindi farai ciò che ti chiede.
Quasi una settimana dopo, mentre fai colazione, stai leggendo una copia del *Daily Telegraph* e in prima pagina vedi i titoloni: "Complotto internazionale sventato da Scotland Yard". L'articolo descrive sommariamente il "sordido tentativo di una potenza straniera di sottrarre all'Am-

miragliato segreti navali di importanza strategica". Fortunatamente, però, l'ispettore Gregson ha sventato il complotto e catturato le spie. Il giornale promette ulteriori particolari in seguito.
Così, come sospettavi, c'era dell'altro. E Gregson è riuscito ad attribuirsi il merito di ciò che hai scoperto tu. Ti resta la consolazione di sapere che hai smascherato un omicida e contribuito a svelare un complotto, ma sei ugualmente un po' deluso per non esser stato della partita fino in fondo.
FINE



210

C'è un'idea che ti ronza nella testa, ma non riesci ad afferrarla. Poi, ad un tratto, ci sei! I piani della nave che l'ammiraglio Weathersley ha dato a McNeal non sono stati

recuperati. Non possono essere volati via con il vento, perché la pioggia li aveva sicuramente inzuppati e resi pesanti. Quindi deve averli presi qualcuno. E questo significa che McNeal aveva un complice. Ma chi può essere? Riporta la **Deduzione 5**.
Se pensi che sia il sergente della Guardia, vai al **220**.
Se pensi che sia Lord Befford, vai al **224**.
Se pensi che sia il soldato Murphy, vai al **225**.
Se pensi che sia il soldato McGill, vai al **228**.

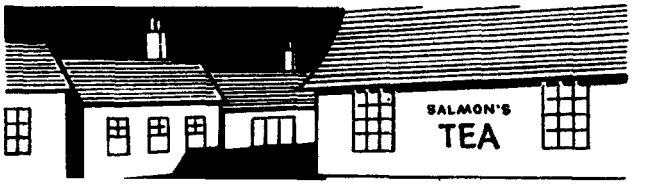
211

Quando la porta si apre, ti trovi davanti un uomo tarchiato, goffo e lento nei movimenti. Cerchi una somiglianza con il soldato Murphy ma non ne trovi nessuna. In piedi dietro di lui c'è una donna dall'aspetto fragile che si sfrega nervosamente le mani.
"Mr. Murphy?"
"Proprio io, Patrick Murphy. Allora, siete della polizia?"
"No, Mr. Murphy" rispondi, "sono Richard Huntington. Vorrei solo parlare con vostro fratello. Non farò niente che possa danneggiarlo".
"Te l'avevo detto" piagnucola la donna, "te l'avevo detto Murphy, tuo fratello ci ha messo nei guai fino al collo, guarda qua".
"Zitta, donna! Noi non abbiamo fatto niente". Poi si rivolge di nuovo a te. "Michael non c'è, è la verità. È stato qui, ma se n'è andato da un po'. E non so neanche dov'è andato". Chiude la porta, lasciandoti sul pianerottolo a fissarla.
Decidi di chiamare una carrozza e andare al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

212

Ti pare di aver sentito la porta della camera da letto chiudersi pian piano. "Penso che l'intruso sia entrato nella

vostra camera da letto, Lord Befford" dici senza scomporti. "Ora vogliate cortesemente spostarvi e consentirmi di fare il mio dovere".
Ti fredda nuovamente con lo sguardo, poi si sposta. "Mr. Huntington" dice con un tono che, anche se dignitosamente, cerca di fare appello alla tua comprensione. "Non entrate in quella camera. Non ne verrà niente di buono".
Se entri ugualmente, vai al **472**.
Altrimenti, vai al **489**.



213

"Sì, ho insistito finché non sono riuscito a fargli confessare di far parte di una delle organizzazioni. Ha anche ammesso di aver tentato di farvi rientrare McNeal, ma senza riuscirci, a quanto sembra. Non ho insistito oltre e sono tornato al palazzo reale".
"E cosa sai dirmi dell'ufficiale della Guardia?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

214

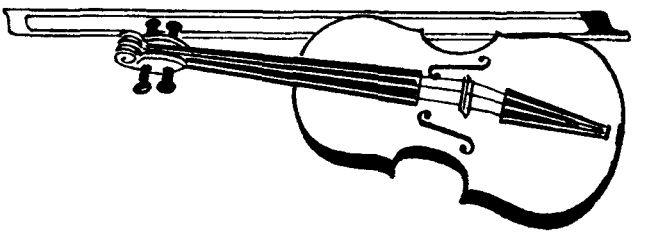
Gregson scoppia a ridere. "Non mi dica, Mr. Huntington, che lo pensa veramente! Gli Stati Uniti non sono una potenza nemica. Siete stato influenzato dalle assurdità di qualche fanatico conservatore. Vi dirò io chi, con tutta probabilità, è il mandante del ricattatore".
Vai al **443**.

215

L'ammiraglio Weathersley ti si avventa contro, cercando di strapparti la lettera di mano.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **301**.
Se ottieni 8-12, vai al **279**.

216

"Milord, sono in missione per conto della Regina e mi è proibito lanciare o raccogliere sfide. Perciò se avete qualcosa da obiettare, rivolgetevi a Sua Maestà".
"Oh, se le cose stanno così... era solo una burla, amico mio, siete troppo serio. Ciò di cui avete bisogno è una sonora lezione, ed io potrei essere proprio la persona giusta per darvela". Vai al **162**.



217

"Sally Barnes? E che ci va a fare da Sally Barnes uno tutto per benino come te?" Stai per rispondere, ma ti previene. "Lascia stare, Sally è andata via. Sarà una settimana fa: è scappata come se avesse visto il diavolo". Di fronte all'evidente insuccesso, ti concentri sulla prossima mossa.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-10, vai al **481**;
se invece ottieni 11-12, vai al **254**.

218

"Interrogando l'ammiraglio Weathersley circa quella donna. Devi farlo subito, Richard, l'esito della tua missione può dipendere da questo!" Vai al **412**.

219

Ti fa un sorriso benevolo, come quello che un maestro farebbe allo scolaro poco sveglio che riesce a dare una bella risposta. "Penso che siate sulla pista giusta, Mr. Huntington, solo che non l'avete seguita fino in fondo. Io ritengo che nell'affare sia implicata una potenza straniera. Tutto induce a pensarlo. Se le cose stanno così, voi quale pensate che sia?"
Lo guardi disorientato. "Per quanto ne so, ce ne potrebbero essere molte, ispettore Gregson. Dopotutto la Gran Bretagna è la nazione più potente del mondo" rispondi.
"Restringerò il campo, Mr. Huntington" continua. "Io penso che sia o la Germania, o gli Stati Uniti. Sapreste dirmi quale delle due?"
Se pensi che siano gli Stati Uniti, vai al **431**.
Se pensi che sia la Germania, vai al **249**.

220

Concludi che gli indizi sono tutti a carico del sergente della Guardia. Tocca a lui controllare che le sentinelle siano ai loro posti e all'erta. Non può essere che lui.
Vai al **241**.

221

Parli con il capitano ancora per qualche minuto, finché non sei sicuro che non ci sia altro da scoprire. Poi lo saluti e sali su una carrozza, diretto al 221 di Baker Street.
Vai al **419**.

222

Lord Sumpter si passa una mano tra i capelli e si mostra in tutta la sua statura. "Non posso rivelare ciò che volete sapere. Significherebbe venir meno a una promessa. Dovreste rivolgere queste domande a Lord Befford".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **188**.
Se ottieni 7-12, vai al **436**.

223

La spiegazione sembra plausibile. Infatti sai che è possibile ottenere la copia di una vecchia fotografia su carta fotografica più recente.
"Spero proprio che non sia rotto" osservi premurosamente. "Sembra prezioso. Un regalo di vostro padre, avete detto?"
Vai al **335**.

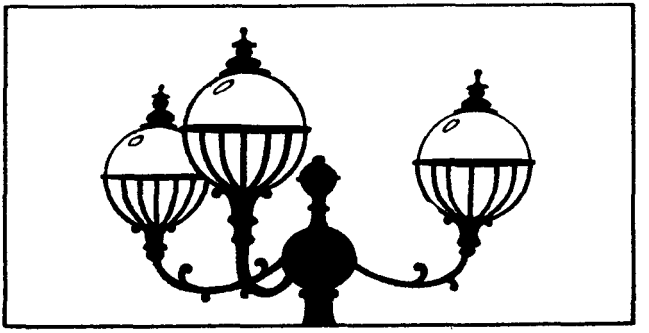
224

Non può essere che Lord Befford. Era evidente che stava nascondendo qualcosa. Vai al **241**.

225

I fatti sembrano indicare che il complice è il soldato Murphy. Dopotutto l'importanza dei piani era tale che i separatisti possono averlo incaricato di sorvegliare McNeal. Sebbene quella notte non fosse in servizio, appartenendo al reparto di guardia può essere entrato nel cortile senza

che questo venisse annotato nei registri. Probabilmente si è impossessato dei piani e poi si è allontanato.
Vai al **241**.



226

Secondo le indicazioni che hai ottenuto, per arrivare alle stanze dell'ammiraglio Weathersley devi salire la famosa Marble Staircase fino al secondo piano. Passi davanti ad alcuni degli appartamenti di rappresentanza, ammirandone la bellezza e l'eleganza attraverso le porte aperte, poi arrivi allo scalone.
Salendo all'ammezzato, e poi al primo piano, passi davanti alle guardie con le tradizionali uniformi dei Beefeaters. Arrivato al secondo piano, giri a destra e continui lungo il corridoio fino all'appartamento dell'ammiraglio Weathersley. Bussi alla porta.
"Chi è?" chiede subito una voce.
"Sono Richard Huntington, ammiraglio" rispondi.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **326**.
Se ottieni 7-12, vai al **120**.

227

Lasci la camerata per cercare il capitano Treadwell, sperando che abbia scoperto qualcosa durante la tua assenza. Il capitano ti fa accomodare nel suo ufficio e ti offre una tazza di tè. Gli fai un riassunto delle informazioni che hai raccolto, mentre sorseggi la calda bevanda.
"Non è molto, vero?" osserva con spirito di solidarietà. "Posso fare qualcosa per aiutarvi?"
"Siete riuscito a sapere qualcos'altro dall'ultima volta che ci siamo visti?"
"Purtroppo no".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **221**.
Se ottieni 7-12, vai al **499**.

228

Non può essere che il soldato McGill, l'altra sentinella di guardia nel cortile quella notte. Per ottenere informazioni così importanti i separatisti non si sarebbero mai affidati ad una persona sola, per leale e capace che fosse.
McGill è l'unico che abbia avuto la possibilità di agire: gli ufficiali erano occupati con la disputa tra i commercianti, e il soldato Murphy era stato fermato dalla polizia per una rissa.
Ma se dici tutto questo all'ispettore Gregson, potrebbe farti escludere dalle indagini. Devi evitare di incontrarlo finché non avrai prove certe.
C'è ancora una possibilità che non hai esplorato. Anche se è morto, forse McNeal è ancora in grado di esserti utile.
Ti fai dire dove è stato portato McNeal e chiedi del medico che lo ha soccorso. Dopo qualche minuto sei nello studio del dottor Wesley Thornton, un uomo posato sulla quarantina, snello e di bassa statura. "Cosa posso fare per voi, Mr. Huntington?" dice restituendoti il mandato.

"Vorrei sapere se McNeal ha detto qualcosa prima di morire, dottore".
"Niente che avesse senso, temo" risponde pensoso il dottor Thornton.
"Ma siete riuscito a distinguere qualche parola? Potrebbe essere importante".
"Alla fine invocava sua madre, ma... un momento, credo che una delle infermiere gli abbia sentito dire qualcos'altro. Un attimo solo". Si alza e va alla porta. "Miss Jones, sareste così gentile da venire qui un momento?"
Entra nell'ufficio una donna in abiti da infermiera, giovane, bionda e molto carina. "Sì, dottore" risponde.
"Questo è Mr. Huntington, Miss Jones" dice il dottore indicandoti con la mano. "Sta indagando sulla morte del soldato McNeal. Mi ha chiesto se McNeal ha detto qualcosa prima di morire. Mi pare che voi abbiate accennato a qualcosa che ha detto la notte dell'aggressione".
"Sì, dottore, era molto strano". Il tono della sua voce è basso e molto piacevole. "Ripeteva qualcosa come 'donna tedesca'. Era difficile capire altro, ma questo lo ha ripetuto a lungo, finché non è entrato in coma, quasi all'alba".
"Spero che questo vi sia di aiuto, Mr. Huntington" conclude il dottor Thornton.
"Di grande aiuto, dottore" rispondi, soddisfatto di ciò che hai saputo.
Mentre li ringrazi, ti accorgi che stai cercando un modo per rivedere Miss Jones; e stringendole la mano ti accorgi che ha un sorriso divertito, come se sapesse esattamente cosa stai pensando.
Torni indietro lungo i corridoi del palazzo, e cerchi di stabilire se ti conviene mettere l'ispettore Gregson al corrente della tua scoperta. Sembra un particolare di scarsa importanza, ma l'ispettore potrebbe scoprire qualcosa che lo renda più significativo. Sai che se vuoi ottenere la sua collaborazione, devi essere disposto a uno scambio di

informazioni. D'altra parte lui finora non ha mostrato un particolare desiderio di passarti le sue informazioni, anche se al momento ne ha ben poche. Cosa ti conviene fare? Riporta l'**Indizio W**.
Se informi l'ispettore, vai al **181**.
Altrimenti, vai al **182**.

229

"Sei *ancora qui*?" La voce ha un che di lamentoso.
"Non sono il valletto, Milord, ed ho bisogno di parlare con voi".
"Ah...comunque non vi riceverò... per nessun motivo! Sto troppo male. E adesso, fuori!"
Se insisti per parlargli, vai al **113**.
Altrimenti, vai al **286**.

230

L'espressione ammirata scompare dal volto del soldato Bracker. Per un attimo ti chiedi se non era meglio lasciargli credere che sei della polizia.
Ora temi che sia inutile interrogarlo, ma devi provare comunque.
"Cosa sai dirmi di Thomas McNeal? Mi è stato detto che siete amici". "Non proprio amici, signore, ma lo conosco meglio di tanti altri. Lo avete visto, signore? Come sta?"
"No, non l'ho visto. Credo che sia ancora sotto cure mediche. Cosa sai di lui?" Lo ascolti per un po', ma presto ti accorgi che è distratto e che non riuscirai a sapere niente di utile. Vai al **479**.

"Thomas McNeal? Ammalato? Io credo che non è mai stato ammalato in vita sua, signore. Non è che state cercando di imbrogliarmi, vero? A me conciato così con la testa che mi gira?". Parla strascicando le parole e fa fatica a stare in piedi, ma lo sguardo è limpido. Potrebbe anche non essere ubriaco come vuole farti credere.
"Dimmi solo ciò che sai, soldato" gli dici.
"Non lo conosco mica così bene, signore. Casa sua era dietro l'angolo, ma mio padre e il suo non erano amici. A dir la verità si odiavano a morte. Io e Thomas ce ne siamo andati più presto che potevamo: o facevamo così o morivamo di fame. Siamo arrivati qui e siamo corsi ad arruolarci tutt'e due. E questo è tutto quello che so".
"Soldato Murphy" lo provochi, "dici che avete lasciato l'Irlanda per fame, ma questo è impossibile. Qui a Londra i negozi di alimentari sono pieni di merci irlandesi. Io penso che siate emigrati per un altro motivo".
Improvvisamente Murphy smette di fingersi ubriaco e la sua rabbia si risveglia. "Vi dico che avevamo fame, signore. E una delle ragioni è proprio che tanta della nostra roba da mangiare la vendono qui a Londra, mentre quelli come me e Thomas crepano di fame".
"E tu e Thomas eravate decisi a fare qualcosa in proposito" concludi il suo ragionamento, sperando che abbocchi.
"Sì" ammette lui con un ringhio, "e l'abbiamo fatto". Ma poi lascia cadere le braccia e aggiunge: "Ma a cosa è servito? Non possiamo lottare contro di voi finché lottiamo tra di noi. Almeno nell'esercito mangio tutti i giorni".
"Così tu e Thomas siete entrati a far parte di un'organizzazione il cui scopo era quello di riparare ai torti subiti dalla vostra gente. Devo indovinare quale?". Ti riferisci ai Dinamitardi, un gruppo responsabile di numerosi attentati in tutta Londra che raccoglie terroristi di vario genere e provenienza, ma per la maggior parte irlandesi.

La tua domanda ha un effetto sorprendente. Il volto di Murphy è attraversato da un'espressione di paura che però scompare immediatamente, trasformandosi in uno sguardo calcolatore. "No, signore. Non ho mai avuto niente a che fare con quelle bande. Thomas è entrato in una banda, tanto tempo fa, ma io no. E lui li ha mollati quando hanno cominciato a fare delle cose che non gli andavano a genio". Riporta l'**Indizio F**; poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **189**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **410**.

232

Quando arrivi alla parte delle indagini che riguarda il Principe di Galles e i suoi amici, eviti di parlarne; fortunatamente lui non ti fa domande in proposito.
Vai al **408**.

233

Devi ammettere di non essere andato sul luogo del delitto. "Non c'era motivo, Mr. Holmes. Il Lord Ciambellano e gli ufficiali avevano già ispezionato la garitta e non avevano trovato niente. Inoltre, se avessi fatto allontanare la sentinella dal suo posto, avrei attirato l'attenzione".
"Mi deludi, Richard" commenta Holmes. "Sul posto potrebbero esserci tracce che sono sfuggite agli altri". Si stringe nelle spalle. "Ormai è troppo tardi per rimediare: a quest'ora saranno certamente state cancellate. Ma continua, cosa hai saputo dagli altri soldati?"
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **389**.
Altrimenti, vai al **313**.

234

Decidi di tornare al palazzo reale e parlare all'ammiraglio Weathersley del denaro che Murphy ha preso. Quando

arrivi, un valletto si avvicina e ti dice che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti.
Vai al **278**.

235

Ora devi decidere quale sarà la tua prossima mossa.
Se vuoi ispezionare il luogo del delitto e non hai riportato la **Decisione 1**, vai al **452**.
Se vuoi interrogare il sergente della Guardia e non hai riportato la **Decisione 3**, vai al **143**.
Altrimenti, decidi di andare da Sherlock Holmes: vai al **206**.

236

"Uscite dal mio negozio" dice con un ringhio, afferrando la mannaia che stava sul tagliere. "Non starò a sentire le vostre chiacchiere inutili, se non avete l'autorità per interrogarmi". Vai al **262**.

237

"Mr. Huntington, lasciatemi dire che non capisco perché questo caso non sia stato affidato subito a Scotland Yard". La sua irritazione è fin troppo evidente. "Mi dite perché voi sareste più qualificato di tanti ispettori professionisti? Avete idea di quanti casi abbia risolto io personalmente?"

Le sue proteste si stanno facendo sempre più incalzanti, e questo sta irritando anche te: ti sta ingiustamente attribuendo una decisione presa dalla Regina e dal suo Lord Ciambellano. D'altronde sai che se non riesci a calmarlo questa discussione terminerà molto probabilmente con uno scontro aperto.
"Andiamo, ispettore, nessuno di noi due ha voluto questa situazione. Non perdiamoci in battibecchi quando abbiamo problemi ben più urgenti da affrontare".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **164**.
Se ottieni 7-12, vai al **106**.

238

"Sì, ho saputo che McNeal aveva una fidanzata, una certa Sally Barnes che vive a Spitalfields".
"E cosa ne hai fatto di questa informazione?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 5**, vai al **470**.
Altrimenti, vai al **283**.

239

È tardi quando lasci Buckingham Palace. Lungo The Mall ci sono poche carrozze e sono tutte occupate, così sei costretto a camminare fino a Trafalgar Square prima di trovarne una libera.
Quando finalmente arrivi a casa, sei così stanco che vai direttamente a dormire.
Il mattino dopo ti svegli di soprassalto, con la netta sensazione di aver dormito troppo. Con un'imprecazione butti via le coperte e salti giù dal letto.
In meno di venti minuti ti sei reso presentabile e hai mangiato un toast con uova e pancetta. Poi esci, chiami una carrozza e ti fai portare alla caserma Wellington.

Sono quasi le otto e mezzo e il tempo è bello. La pioggia dei giorni scorsi ha lasciato il posto al sole invernale. Oggi è l'ultimo giorno che hai a disposizione per risolvere il caso prima che venga chiamata la polizia, ammesso che McNeal non muoia prima che la giornata sia finita.
Se ispezioni la branda del soldato McNeal, vai al **373**.
Se vuoi parlare di nuovo con i soldati del reparto, vai al **428**.

240

Sposta alcune carte da un pila ad un'altra, cosa che ti sembra inutile al momento. Probabilmente è un comportamento dovuto al nervosismo. Vai al **468**.

241

Ora hai delle prove da portare all'ispettore Gregson, e di fronte a queste dovrà permetterti di portare avanti il caso; quindi lo raggiungi. Vai al **244**.

242

Scopri che Larson e Trembley possiedono una piccola macelleria che si affaccia sulla piazza di Covent Garden. Il negozio è al pianterreno di un piccolo stabile bianco con gli infissi in legno, e su una piccola insegna sopra la porta si legge: "Macelleria Larson & Trembley" scritto in caratteri d'oro. Apri la porta ed entri. Al banco chiedi di Andrew Larson, e alle tue parole un uomo grande e grosso lascia il cliente che stava servendo e ti chiede cosa vuoi.
"Dovrei parlarvi di una questione riservata. Vi spiace se usciamo un momento?"
Riporta la **Decisione 11**; poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **236**.
Se ottieni 7-12, vai al **128**.

243

"Visto che interrogandolo non riuscivo a concludere niente, l'ho consegnato ai suoi superiori e sono tornato a Buckingham Palace".
"E cosa sai dirmi dell'ufficiale della Guardia?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

244

"Grazie, Mr. Huntington" ti dice l'ispettore senza scomporsi. "Dopo il nostro ultimo incontro ho parlato con il Lord Ciambellano. Il vostro mandato è stato revocato. La Regina è perfettamente disposta a lasciare che Scotland Yard concluda le indagini, ora che non c'è più pericolo di scandali. Se non vi dispiace consegnarmelo..." tende una mano, aspettando, e tu non puoi far altro che darglielo. "E ora, andate a casa, Mr. Huntington. Voi non siete né la polizia, né Sherlock Holmes. Non interferite oltre con queste indagini, o vedrete le prigioni dell'Old Bailey dall'interno. Avete capito?"
"Perfettamente, ispettore" rispondi avvilito. Non ti ha lasciato altra scelta.
Quasi una settimana dopo, mentre fai colazione leggendo il *Daily Telegraph*, vedi i titoloni in prima pagina: "Complotto internazionale sventato da Scotland Yard". L'articolo descrive sommariamente il "sordido tentativo di una potenza straniera di sottrarre all'Ammiragliato segreti navali di importanza strategica". Fortunatamente, però, l'ispettore Gregson ha sventato il complotto e catturato le spie. Il giornale promette ulteriori particolari in seguito.

Così, come sospettavi, c'era dell'altro. E Gregson è riuscito ad attribuirsi il merito di ciò che hai scoperto tu. Ti resta la consolazione di sapere che hai smascherato un omicida e contribuito a svelare un complotto, ma sei ugualmente un po' deluso per non esser stato della partita fino in fondo.
FINE

245

Holmes riflette per qualche minuto.
Se hai riportato gli **Indizi B** o **C**, e gli **Indizi E, F** o **G**, vai al **366**.
Altrimenti, vai al **294**.

246

"Francamente no, Mr. Holmes".
"Dottore?" chiede Holmes voltandosi verso l'amico.
"Holmes sta dicendo che se i piani non sono stati recuperati significa che il soldato McNeal aveva un complice, Richard" risponde Watson con gentilezza.
Vai al **321**.

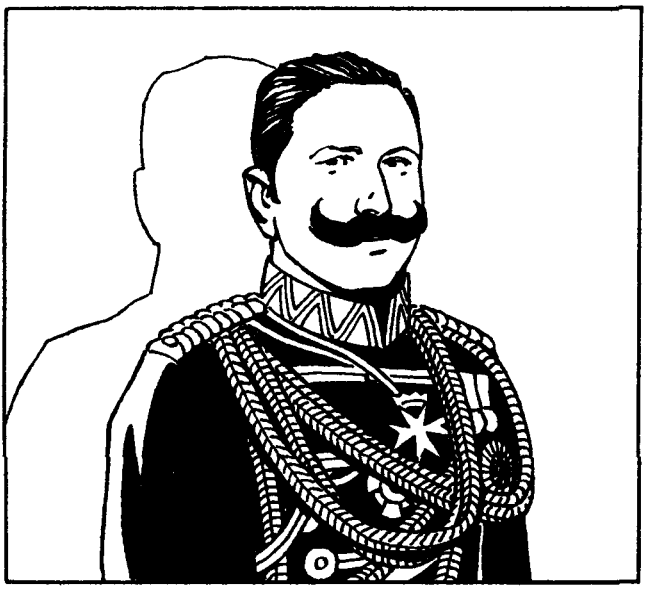
247

Non riuscirai a scoprire altro qui, e non puoi perdere tempo assistendo al cambio della Guardia. Mentre esci da un cancelletto, dai uno sguardo ai due reparti schierati e vedi il capitano marciare avanti e indietro. Qualcosa ti incuriosisce: è il modo in cui tiene la sciabola, per la lama anziché per l'elsa. Questo richiama qualcosa alla tua memoria, ma non hai tempo per lasciarlo affiorare.
Vai al **206**.

248

Chiami una carrozza e dici al vetturino di portarti a Buckingham Palace. Ti senti osservato, e mentre la carrozza

si avvia ti giri e vedi una porta chiudersi in un androne dall'altro lato della strada. La parte superiore della porta è a vetri, e ti lascia intravedere la sagoma di un uomo. Che ti stesse osservando? Vai al **185**.



249

"Penso che sia la Germania, ispettore Gregson" è la tua risposta.

"Davvero? E perché?" sembra una domanda retorica, come se non si aspettasse da te una spiegazione logica.

"Perché la Germania potrebbe trarre vantaggio sia dai piani navali, sia dalle informazioni sulle colonie africane che McNeal voleva procurarsi tramite l'ammiraglio Weathersley".

"Continuate, vi prego" dice l'ispettore, cominciando sia pure con riluttanza a guardarti con più rispetto.
"Primo: la Germania vuole costruire una flotta che possa competere con la nostra, da quando Bismark ha unificato i principati tedeschi" prosegui, mettendo assieme le diverse conclusioni in quel momento. "Secondo: il Kaiser sta preparando la guerra fin da quando ha messo Bismark a riposo forzato. Forse il suo collaboratore non gli andava a genio, ma i suoi metodi sì. Avete visto quella pellicola a disegni animati intitolata *A mare il timoniere*?"
"Quella in cui il Kaiser è raffigurato come il capitano di una nave, e getta in mare Bismark all'uscita dal porto?"
"Esattamente, e credo che sia abbastanza verosimile. Io penso che la Germania voglia espandere le sue colonie africane creando una fascia che va dall'Atlantico all'Oceano Indiano. Se il Kaiser sapesse quali sono i nostri piani, saprebbe in quale momento agire".
"Non posso dire che non sia logico" commenta l'ispettore con voce esitante. "Ma come spiegate questi complotti contro la Gran Bretagna, se il Kaiser Guglielmo è nipote della Regina Vittoria? Dopotutto, sua madre stessa è inglese".
"Ah, certo! E questo ha giovato moltissimo sia a noi che a lei!" ribatti sarcastico. "L'imperatrice ha sofferto enormemente sia a causa di Bismark che di suo figlio".
"Su questo avete sicuramente ragione, Mr. Huntington" interviene convinto l'ispettore. "Quei due sono uno più infido dell'altro. Forse, ora che non c'è più il vecchio Bismark le cose andranno meglio, sempre che se ne resti in disparte".
"Non ne sarei tanto sicuro, ispettore Gregson. C'è del vero nel vecchio detto 'non lasciare il nemico vecchio per quello nuovo'".
Riporta il **Risultato L** e vai al **482**.

250

"Sì, ispettore. Ho riflettuto su questo fatto, e sono giunto alla conclusione che McNeal voleva informazioni sulle colonie africane per ottenere l'appoggio dei Boeri. La Camera dei Lord respingerà certamente la legge sull'autogoverno irlandese, ma questo non risolverà il problema. Anche se l'Irlanda rinunciasse alle sue pretese, gli irlandesi come McNeal non saprebbero dove andare, e quindi forse emigrerebbero in Africa".

Se hai riportato il **Risultato K**, vai al **161**.

Altrimenti, vai al **219**.

251

"Significa che McNeal aveva un complice. Quella notte pioveva e il vento non può aver fatto volar via i piani, perché erano appesantiti dall'acqua. Qualcuno deve averli presi".

Riporta la **Deduzione 5** e vai al **321**.

252

Ora l'ispettore Gregson si siede sul bordo della seggiola, e si fa più attento. "Pensate di sapere chi è il complice, Mr. Huntington?"

Se pensi che sia il sergente della Guardia, vai al **112**.

Se pensi che sia l'ufficiale della Guardia, vai al **115**.

Se pensi che sia il soldato Murphy, vai al **116**.

Se pensi che sia Lady L., vai al **303**.

Se invece pensi che sia il soldato McGill, vai al **117**.

253

"Credo di sì. Le prove sono a carico dell'ufficiale della Guardia. Come comandante del reparto di guardia, il capitano Treadwell può aver raggiunto i posti delle sentinelle più facilmente di chiunque altro. Non può essere che lui". Vai al **266**.

254

Lasci il pub e torni al palazzo reale. Quando arrivi, un assistente ti informa che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti nel suo ufficio. Vai al **278**.

255

Meno di una settimana dopo ti stai preparando per l'udienza con la Regina, e sei un po' teso. È un onore che tuo padre ha ricevuto solo due volte nella vita, e sai che sarà molto orgoglioso di te per averlo già meritato alla tua età. Ti siedi al tavolo dove Vincent ti ha preparato una robusta colazione. Puoi concederti di mangiare con molta calma, perché dovrai andare dal tuo sarto in Oxford Street solo fra due ore. Apri l'edizione del mattino del *Daily Telegraph*, e ti cade l'occhio su un articolo in prima pagina. Leggi il titolo: "Il Principe di Galles e i suoi nobili amici si portano 'l'amante' a Buckingham Palace".
L'articolo riporta la faccenda in modo abbastanza dettagliato, ma la cosa peggiore è che parla di un anonimo ma attendibile informatore che aveva accesso al palazzo reale pur non avendo incarichi ufficiali che lo giustificassero. L'ispettore Gregson ha ottenuto la sua vendetta. Hai la sensazione che l'udienza con la Regina Vittoria non sarà particolarmente piacevole. Anzi, sarà una fortuna se rifiuterà di riceverti.
Puoi rimproverare solo te stesso, visto che sei stato così ingenuo da confidare il segreto a Gregson, sapendo per di più che era già indispettito per non essere stato incaricato subito del caso. Eh sì, non puoi dare la colpa che a te stesso. Se non altro, ti resta la consolazione di sapere che hai catturato un omicida. FINE

256

"Ammetto di non aver avuto un addestramento ufficiale, ispettore Gregson, ma ho avuto il miglior maestro possi-

bile. Ho passato molto tempo al 221 di Baker Street con Sherlock Holmes, il quale se non sbaglio è anche una vostra conoscenza".
"Sì, lo conosco" ammette Gregson con riluttanza. "A modo suo, è un ottimo detective, forse anche il migliore".
"Cosa intendete per 'a modo suo', ispettore Gregson?" gli domandi leggermente risentito. "Sherlock Holmes ha sicuramente risolto più casi di qualunque detective di Scotland Yard. E scommetterei che in molti di questi casi Scotland Yard non riusciva a fare nessun progresso".
"Vi concedo anche questo, Mr. Huntington" dice, alzando una mano per fermare la tua appassionata difesa di Holmes. "Non volevo mettere in dubbio le sue capacità: la sua abilità è leggendaria. Sono i suoi motivi che disprezzo".
"Cosa volete dire?" gli chiedi incuriosito.
"Non è un professionista, Mr. Huntington. È un dilettante, dotato, lo ammetto, ma pur sempre un dilettante. Per lui questi casi non sono che un gioco: più sono difficili e bizzarri e meglio è. Ciò che lo spinge a venire a capo di un delitto è la volontà di dimostrare quanto sia più intelligente ed astuto del più scaltro dei criminali, e naturalmente di tutti i detective di Scotland Yard. Io sono un professionista, Mr. Huntington. Faccio il detective perché voglio rendere più sicure le strade di Londra per la gente come voi. È la mia vita, la mia professione: non è un gioco".
"Eppure ogni tanto andate da lui a chiedere consiglio" osservi.
"Andrei a chiedere consiglio anche al diavolo in persona, se mi servisse per catturare un criminale. Conosco i miei limiti, Mr. Huntington. Risolvere il caso è più importante che vincere la partita".
La sua filosofia ti convincerebbe di più, se non avessi sentito tante volte Sherlock Holmes lamentarsi del fatto che Scotland Yard si attribuisce il merito dei suoi successi.

"Ispettore Gregson, direi che ci sono abbastanza delitti per tutti e due".
"Giusto, Mr. Huntington, e in tutti questi anni Mr. Holmes ha dato garanzie di affidabilità e di successo, mentre voi no: insisto, perché voi?"
Ti arrendi. "Perché sono di sangue nobile, ispettore Gregson. La Regina Vittoria non desiderava che i membri della sua famiglia venissero interrogati da una persona senza titolo, trattandosi di un delitto".
"Cosa? La Regina? Cosa ha a che fare la Regina con tutto questo?"
Questo è ciò che volevi evitare. Senza aggiungere altro, prendi il mandato reale dalla tasca e lo porgi all'ispettore, che lo apre e lo legge con uno sguardo interrogativo sul volto.
Finito di leggere, te lo restituisce. "È per via dei giornali, vero? Hanno appena finito di attaccare il Principe di Galles con lo scandalo del gioco d'azzardo. Evidentemente la Regina ha pensato che in questa faccenda si sarebbero mostrati altrettanto privi di discrezione".
"Esattamente".
"Hmm, potrebbe aver ragione" dice pensosamente, con la voce ormai priva di irritazione. "Se la notizia fosse arrivata fino ai giornali, pochi avrebbero resistito alla tentazione. Non condivido la sua scelta, ma almeno la capisco". Poi si stringe nelle spalle eliminando ogni traccia di risentimento. "E ora, al lavoro; ripetetemi quello che avete scoperto nel corso delle vostre indagini".
Vai al **342**.

257

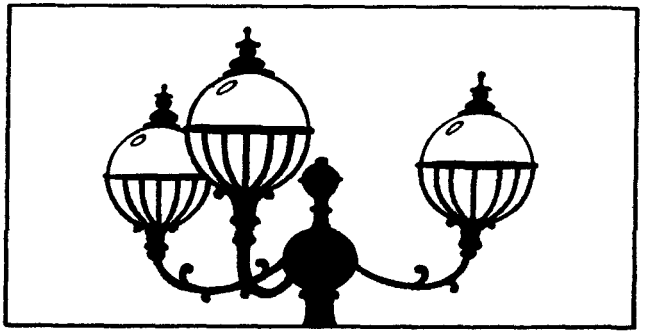
"È stato Jimmy Holston a mandarti qui, lo so, io!" esclama Turpin, rosso in volto. "Quello vuole fregarmi il lavoro, e tu lo stai aiutando!"

"Tranquillizzatevi, Mr. Turpin, non ho niente a che fare con Mr. Holston. Sono incaricato dalla Regina. Ecco la sua autorizzazione". Gli mostri il mandato.
Turpin guarda il foglio distrattamente, poi alza le spalle e te lo rende, dicendo: "Mica so leggere. Chi ce l'ha mai avuto il tempo d'imparare?"
"Riconoscete almeno il sigillo reale?" gli chiedi indicandolo.
L'uomo guarda nuovamente la pergamena, e di colpo sgrana gli occhi. Allora gli domandi: "Pensate che Mr. Holston sia così influente?"
"No, signore" risponde.
"Bene, allora risponderete alle mie domande?"
Vai al **440**.

258

Ti manca, e iniziate un corpo a corpo. Essendo più alto e più forte riesci a sopraffarlo senza eccessivo sforzo. Lo spingi su una seggiola e lo guardi con un certo disprezzo. Doveva essere un bell'uomo da giovane, ma ora dimostra la sua età ancor più del Principe di Galles. È leggermente basso e tarchiato. Ha i capelli arruffati e l'aspetto dolorante quando, dal basso, ti rivolge uno sguardo sorpreso.
"Cresciutello, eh?"
"Sì, Milord".

"Vi dispiacerebbe se rimandassimo ad un altro momento? ...Ho un orribile mal di testa... sì?"
"Sarebbe un piacere, Milord".
"Bene, ora che mi avete in vostro potere, cosa farete?"
"Sono qui per rivolgervi alcune domande, Milord".
"Domande? Che domande?"
"Vorreste dirmi se voi e i vostri amici vi siete ritirati subito nelle vostre stanze ieri notte?"
"Ma... sì. Appena rientrati, tutti a letto".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **198**.
Se ottieni 7-12, vai al **490**.



259

"Credo di sì. Penso che il complice sia il sergente della Guardia. Aveva lui la responsabilità di controllare che le sentinelle fossero ai loro posti e all'erta, quindi può averlo fatto facilmente". Vai al **266**.

260

"Credo di sì. Penso che sia la donna che conosciamo come Lady L. Il suo viso non mi è nuovo, forse l'ho visto a Buckingham Palace: bisognerebbe confrontarlo con la fotografia nell'orologio dell'ammiraglio Weathersley. Il

complice potrebbe benissimo essere lei, in quanto sapeva che l'ammiraglio avrebbe ceduto alle minacce del ricattatore". Vai al **266**.

261

"Credo che abbiate ragione, Mr. Huntington" risponde. "Ma devo chiedervi di lasciare che sia Scotland Yard a terminare le indagini. Finora, tutto sommato, le avete condotte bene; ma di qui in avanti le cose potrebbero diventare estremamente delicate, e l'operato di un dilettante potrebbe avere conseguenze disastrose. Farete ciò che vi chiedo?"
Se acconsenti, vai al **107**.
Altrimenti, vai al **111**.

262

Decidi di correre il rischio: prendi dalla tasca il mandato firmato dalla Regina e lo porgi al macellaio. Questo lo apre distrattamente, ma poi il suo sguardo si fissa sulla firma e diventa decisamente più attento.
"Va bene" dice. "Dove volete andare a parlare?"
Vai al **380**.

263

"Sì" rispondi pensosamente. "Non può essere che il soldato McGill, l'altra sentinella di guardia nel cortile quella notte. Per ottenere informazioni così importanti i separatisti non si sarebbero mai affidati ad una persona sola, per leale e capace che fosse. Dovevano essercene due, e

McGill è l'unico che può aver recuperato i piani: gli ufficiali erano occupati con la lite tra i commercianti, e il soldato Murphy era stato fermato dalla polizia per una rissa".
"Molto bene, Richard" commenta Holmes, "sono d'accordo con te".
Riporta la **Deduzione 4**.
Se hai riportato il **Risultato K**, vai al **298**.
Altrimenti, vai al **277**.

264

"Oh, beh, se è per la Regina... non vi farò perdere altro tempo oltre a quello necessario per darvi una bella lezione". Vai al **162**.

265

Decidi di interrogare l'ammiraglio Sir George Weathersley. L'ammiraglio è imparentato con la Regina, e vive a palazzo da quando è morta sua moglie, dieci anni fa. Sebbene abbia il grado di ammiraglio, non ha mai navigato: è incaricato di comunicare le richieste dell'Ammiragliato ad un Parlamento restio ad ascoltarle. Conduce una vita semplice e tranquilla. Ha raggiunto il suo grado grazie alla sua dedizione al lavoro che lo tiene impegnato anche fino a notte inoltrata, soprattutto quando, come ora, il Parlamento è in sessione.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-6, vai al **353**;
se invece ottieni 7-12, vai al **226**.

266

"Temo di non essere d'accordo. Di tutti coloro che potrebbero averlo fatto, uno solo ha realmente avuto la possibilità di recuperare i piani, ed è il soldato McGill. Gli ufficiali erano occupati con la lite tra i commercianti, e il

soldato Murphy era stato fermato dalla polizia. Per quanto riguarda Lady L., non avrebbe mai potuto accedere al palazzo: troppe persone avrebbero notato la sua presenza".
Se hai riportato il **Risultato K**, vai al **298**.
Altrimenti, vai al **277**.

267

"No, signore, è una settimana che non lo vedo, perché è al palazzo". Anche se pensi che stia mentendo, non puoi esserne certo. Lo lasci ai suoi superiori e torni a Buckingham Palace.
Se hai riportato la **Decisione 4**, vai al **235**.
Altrimenti, decidi di parlare con l'ufficiale della Guardia; vai al **485**.

268

"La Guardia Irlandese" mormora Holmes tra sé.
"Come?" gli domandi.
"Chiedo scusa. Il modo in cui il capitano teneva la spada è una caratteristica esclusiva della Guardia Irlandese. Visto ciò che già sappiamo, mi sembra logico".
"Bene, questo è tutto ciò che ho scoperto, Mr. Holmes" concludi. "Cosa ne pensate?"
Riporta l'**Indizio H** e vai al **245**.

269

Decidi di tenere l'invito e di usarlo per entrare all'ambasciata stasera. Se non altro avrai un indizio in più per chiarire il resto di questo mistero. Vai a casa a prepararti per il ricevimento. Vai al **201**.

270

Scuoti il capo e te ne vai. Vai al **289**.

271

"Signore, la sfida è sempre valida. Un gentleman che impone ad un altro di presentarsi prima che si sia in condizione di farlo, non è un gentleman. Vogliate avere la compiacenza di nominare il vostro secondo!"
Non capisci ancora se Lord Sumpter ti sta prendendo in giro o no.
Se ti allontani, vai al **202**.
Altrimenti, vai al **144**.

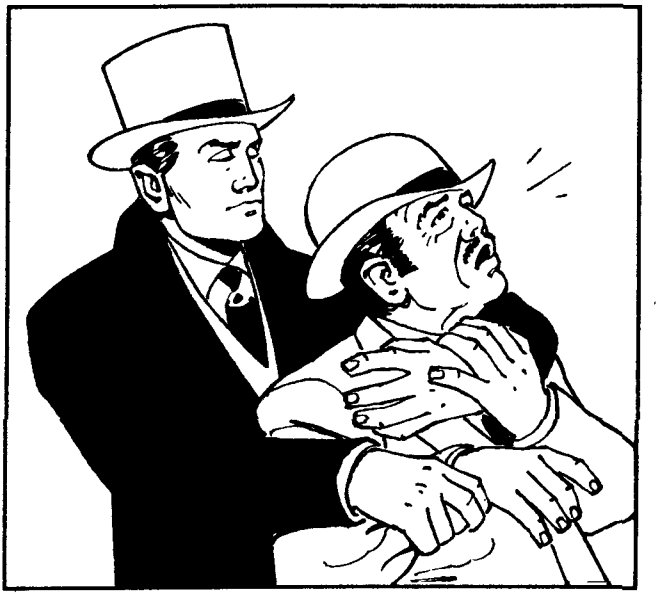
272

Due degli uomini guardano verso un terzo, che muove nervosamente i piedi per qualche secondo, poi risponde: "McNeal ha una donna, signore, Sally Barnes. Lavora al County Cork, che è a Spitalfields, nell'East End".
"Nient'altro?" chiedi. L'uomo scuote la testa e continua a strisciare i piedi.
Riporta il **Risultato D**.
Se non vai a parlare con Sally Barnes, riporta la **Decisione 5** e vai al **193**.
Se vai nell'East End a cercare Sally Barnes, riporta la **Decisione 6** e vai al **288**.

273

Ti è addosso prima che tu possa reagire. Lo respingi, ma lui afferra un candelabro che aveva a portata di mano e ti assesta un colpo alla tempia facendoti stramazzare.
È notte ormai quando ti risvegli nell'appartamento di Lord Sumpter. L'aggressore è scomparso e l'unico risultato che hai ottenuto è un terribile mal di testa. Raccogli il candelabro e leggi la targhetta: 'Oreficeria Reginald Ware, Piccadilly'. Lo rimetti sul tavolo, e con passo incerto esci dall'appartamento.
Arrivato nell'atrio ti dirigi verso l'uscita, ma un valletto

si avvicina e ti dice che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti. Diligentemente, ti avvii verso il suo ufficio.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-3, vai al **278**;
se invece ottieni 4-12, vai al **304**.



274

L'uomo si rifiuta di parlare, rispondendo di no con la testa a tutte le tue domande, ma c'è paura nel suo sguardo. Lo perquisisci, trovando solo qualche spicciolo. Lo guardi con disprezzo e lo lasci andare.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-6, vai al **200**;
se invece ottieni 7-12, vai al **183**.

275

Senti un grido, e vedi una donna che si copre fin sopra la testa con un lenzuolo. Richiudi rapidamente la porta e ti volti, infuriato, verso il Marchese.
Questo idiota incosciente ha portato una donna a Buckingham Palace, e molto probabilmente è un'avventuriera della peggior specie! Se il fatto diventasse di dominio pubblico, lo scandalo potrebbe intaccare per sempre l'immagine del Principe di Galles. Nessuno crederebbe che non ne sapeva niente.
Per trent'anni gli Inglesi gli hanno perdonato i suoi capricci, ma solo perché è sempre stato attento a non sminuire il prestigio della Regina. Ma ciò che hai scoperto oggi colpirebbe troppo vicino al cuore della monarchia: Lord Befford ha fornito ai giornali l'occasione di distruggere il Principe di Galles e danneggiare la Regina Vittoria.
"Lord Befford, vi consiglio di far uscire 'Mr. Eagleton' dal palazzo immediatamente. Io non ne parlerò con nessuno".
Vai al **265**.

276

"L'ho fermato e ho saputo che la notte dell'aggressione era di guardia al lato opposto del portone. Dice di non aver né visto né sentito niente, ma sembrava piuttosto nervoso. Penso che stia cercando di nascondere il fatto che era al suo posto, ma certamente non 'all'erta'. Nell'esercito sono piuttosto rigidi su queste cose".
"È possibile" commenta Holmes senza sbilanciarsi.
Vai al **141**.

277

"A giudicare da quanto mi hai riferito" riprende Holmes, "direi che potrebbe essere coinvolta una potenza straniera, Richard. Dovrebbe essere una nazione che ha interesse a costruire una flotta potente e che possiede le industrie

necessarie per farlo. Inoltre dovrebbe avere colonie in Africa, colonie che si vedrebbero minacciate dall'espansione di quelle britanniche. C'è una sola nazione che riunisca queste caratteristiche: la Germania".
"Mi sembra chiaro, Mr Holmes" dici, mostrandoti d'accordo.
"Il mio consiglio è che tu torni a Buckingham Palace e cerchi tra gli effetti personali dell'ammiraglio Weathersley qualche collegamento con la Germania o con un tedesco. Ti conviene affrettarti prima che la polizia metta qualcuno di guardia all'appartamento".
Lo ringrazi e corri al palazzo reale. Fortunatamente la polizia procede al suo ritmo "abituale" e così riesci ad evitare l'ispettore Gregson.
Ora che sei qui, però, ti rendi conto che c'è un'altra pista che non hai ancora esplorato: non hai parlato con il dottore che ha soccorso McNeal.
Se vai a parlare con il dottore, vai al **280**.
Se perquisisci di nuovo le stanze dell'ammiraglio Weathersley, vai al **281**.

278

Il Lord Ciambellano è nel suo ufficio, e quando arrivi si alza per salutarti con un'espressione grave sul volto. "Mr. Huntington, temo di dovervi informare che il soldato McNeal è morto quasi un'ora fa. Ho seguito le istruzioni della Regina e ho informato Scotland Yard. Sareste così gentile da parlare con gli agenti per riferire ciò che sapete? Ora assumeranno loro il controllo delle indagini, ma sono certo che potete fargli risparmiare un po' di tempo. Comunque grazie per la vostra assistenza, Mr. Huntington".
Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **452**.
Se invece decidi di rinunciare a risolvere il caso, vai al **492**.

279

Riesci a neutralizzarlo senza difficoltà, e a non fargli prendere la lettera. Si abbatte su una seggiola, sconfitto. Vai al **460**.

280

Ti fai dire dove è stato portato McNeal e chiedi del medico che lo ha soccorso. Dopo qualche minuto sei nell'ufficio del dottor Wesley Thornton, un uomo posato sulla quarantina, snello e di bassa statura.

"Cosa posso fare per voi, Mr. Huntington?" dice restituendoti il mandato reale.

"Vorrei sapere se McNeal ha detto qualcosa prima di morire, dottore".
"Niente che avesse senso, temo" risponde pensoso il dottor Thornton.
"Non siete neanche riuscito a distinguere qualche parola? Potrebbe essere importante".
"Alla fine ha parlato di sua madre, ma... un momento, credo che una delle infermiere gli abbia sentito dire qualcos'altro. Un attimo solo". Si alza e va alla porta. "Miss Jones, sareste così gentile da venire qui un momento?"
Entra nell'ufficio una donna in abiti da infermiera, giovane, bionda e molto carina. "Sì, dottore" risponde.
"Questo è Mr. Huntington, Miss Jones" dice il dottore indicandoti con la mano. "Sta indagando sulla morte del soldato McNeal. Mi ha chiesto se McNeal ha detto qualcosa prima di morire. Mi pare che abbiate accennato a qualcosa che ha detto la notte dell'aggressione".
"Sì, dottore, era molto strano". Il tono della sua voce è basso e molto piacevole. "Ripeteva qualcosa come 'donna tedesca'. Era difficile capire altro, ma questo lo ha ripetuto a lungo, finché non è entrato in coma, quasi all'alba".
"Spero che questo vi sia di aiuto, Mr. Huntington" conclude il dottor Thornton.
"Di grande aiuto, dottore" rispondi, soddisfatto di ciò che hai saputo.
Mentre li ringrazi, ti accorgi che stai cercando un modo per rivedere Miss Jones, e stringendole la mano ti accorgi che ha un sorriso divertito, come se sapesse esattamente cosa stai pensando.
E ora all'appartamento dell'ammiraglio.
Riporta l'**Indizio W** e vai al **281**.

281

La stanza è come l'hai lasciata. L'ispettore Gregson starà anche facendo un lavoro accurato, ma è sicuramente lento.

Ti guardi intorno ma non vedi nessun collegamento evidente con la Germania. Poi, passando accanto a un tavolino vicino alla porta, vedi una pila di lettere che prima non avevi notato. Dopo una breve lotta con la tua coscienza, decidi di aprirle. L'ammiraglio Weathersley non è certo un gentleman, e inoltre Sherlock Holmes ti ha messo di fronte alla realtà di un'indagine criminale.
Guardi rapidamente le lettere una per una e decidi di aprire per prima quella che ha l'aspetto più ufficiale. È un invito ad un ricevimento che si terrà questa sera all'ambasciata tedesca. Decidi di usarlo tu e lo metti in tasca.
Riporta l'**Indizio W** e vai al **201**.

282

Dopo meno di un'ora Sir Henry ritorna, e ti fa strada per i corridoi di Buckingham Palace fino al luogo dell'appuntamento. Al pensiero di incontrare il tuo futuro sovrano senti una certa debolezza alle ginocchia. Passando per un corridoio vedi un magnifico scalone in marmo bianco, e sui gradini noti le guardie in uniforme disposte a intervalli regolari. Proseguendo passi davanti ad alcuni appartamenti di rappresentanza, in cui vengono alloggiati gli ospiti in visita al palazzo. Al momento non sono occupati, e le porte sono aperte.

Guardando all'interno vedi alcuni ritratti di personaggi famosi che hanno fatto visita alla Regina, oltre ad oggetti che gli illustri ospiti hanno lasciato in omaggio.
Segui Sir Henry nella Pillar Room, forse il più conosciuto degli appartamenti di rappresentanza, e qui trovi il Principe Edward seduto su un divano. Fai un profondo inchino e dici: "Vostra Altezza Reale, grazie per avermi ricevuto. Farò in modo di essere breve".
Il Principe di Galles non è alto, ma ha una figura imponente. La sua barba curata è leggermente striata di grigio, e tuttavia ha un aspetto di grande vitalità: d'altronde sai anche tu quello che si racconta di lui. Ma nel suo sguardo c'è un'onestà che fa direttamente appello alla tua. Sorride e ti dice: "Non ce n'è alcun bisogno, Mr. Huntington. Sarò a vostra disposizione per tutto il tempo che sarà necessario. Desidero che questo incidente venga risolto rapidamente quanto si aspetta Sua Maestà la Regina; anzi, forse ancora di più. Da quanto ho saputo, volete che vi dica dei miei amici. Vi prego, chiedetemi ciò che desiderate sapere".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-5, vai al **359**.
Se ottieni 6-12, vai al **124**.

283

"Sono andato a Spitalfields, Mr. Holmes, e sono riuscito a rintracciarla. Vive in una stanzetta sopra un pub. È la donna più strana che abbia mai conosciuto. Non riesco a capire come sia finita in un posto del genere, dal momento che ha una certa istruzione. Avevo intenzione di aiutarla, ma me lo ha proibito".
"Proibito?" chiede Holmes, incredulo.
"Sì, come se avesse scelto lei quella situazione. E mi ha fatto capire chiaramente che era proprio così. Vi garantisco che quel suo divieto mi ha fatto venire i brividi".

"Molto curioso" dice Holmes. "Cosa ne pensate, Watson? Dopotutto il gentil sesso è di vostra competenza".
"Finitela, Holmes" sbotta il dottore. "Darete a Richard l'impressione sbagliata. Comunque, rispondendo seriamente alla vostra domanda, la depravazione non è caratteristica esclusivamente maschile. Sally Barnes potrebbe conoscere perfettamente la propria natura ed essersi allontanata dalla buona società per una precisa ragione. Ma continuate, Richard. Vi ha detto qualcos'altro che avesse importanza?"
Se hai riportato l'**Indizio E**, vai al **178**.
Altrimenti, vai al **433**.

284

L'interno della garitta è scuro, quasi buio, e c'è odore di muffa. Stai per andartene quando vedi un pezzo di carta impigliato tra lo zoccolo e il pavimento. Lo estrai e lo esamini. A prima vista sembra non avere niente di particolare: è triangolare e non c'è scritto niente. Mentre indietreggi per uscire dalla garitta, vedi una macchiolina scura sul pavimento. Guardandola più da vicino sembra una macchia di sangue. Ti ricordi ciò che ti ha detto Sir George: McNeal ha ricevuto una pugnalata, ma ha perso pochissimo sangue. Forse questo sangue è suo, e comunque sembra fresco. Ti concentri sulla prossima mossa.
Riporta gli **Indizi B** e **C**; poi vai al **494**.

285

"Potreste avere ragione, Mr. Huntington, ma ora dovete lasciare che sia Scotland Yard a occuparsi del caso. Se cerchiamo il documento in modo palese, sarà come far sapere a una potenza nemica che stiamo cercando un tesoro. No, sarà meglio che la cosa venga fatta senza dar nell'occhio. Farete ciò che vi chiedo?"
Se acconsenti, vai al **107**.
Altrimenti, vai al **111**.

286

La discrezione è fondamentale per avere successo in un'indagine. Inoltre, se tu provocassi l'ira di un nobile così influente la tua carriera non ne risulterebbe di certo avvantaggiata. Ti ritiri in buon ordine, dicendo: "Molto bene, Milord. Buona giornata a voi".
Se hai riportato la **Decisione 16**, vai al **473**.
Altrimenti, vai al **265**.

287

Ti sembra che siano passati solo pochi secondi, e già il valletto ritorna per informarti che l'ammiraglio Weathersley è rientrato. Vai al **226**.

288

Decidi di non sottovalutare la possibilità che Sally Barnes sappia qualcosa di fondamentale per le tue indagini. Ringrazi i soldati ed esci dal palazzo mentre sta cominciando la cerimonia. Mentre esci da un cancelletto, dai uno sguardo ai soldati schierati, rigidi sull'attenti. Vedi il capitano marciare avanti e indietro e ti incuriosisce il modo in cui tiene la sciabola, per la lama anziché per l'elsa. Questo richiama qualcosa alla tua memoria, ma non hai tempo per lasciarlo affiorare. Vicino a Buckingham Palace non ci sono stazioni della metropolitana, e la cerimonia ha bloc-

cato la circolazione nella zona, quindi devi percorrere The Mall a piedi verso Trafalgar Square. Poco dopo, però, senti una carrozza arrivare alle tue spalle e voltandoti vedi che è libera: monti e dai l'indirizzo al vetturino. Rimane un attimo perplesso, ma poi alza le spalle e frusta il cavallo. Il percorso ti porta lungo The Mall fino a Trafalgar Square passando sotto l'Admiralty Arch. Dalla piazza prendi per lo Strand, oltrepassi la stazione di Charing Cross e prosegui per Fleet Street, passando davanti alla St. Paul's Cathedral. Poi la carrozza percorre un tratto di Queen Victoria Street, tutta la Bishopsgate, e arriva nel quartiere di Spitalfields.

A giudicare dagli edifici che hai visto lungo il tragitto, sei passato dalla pretenziosa eleganza dello Strand Palace Hotel al decadente squallore dell'East End. Anche la gente è cambiata: il funzionario elegante appena uscito da un ufficio dell'esclusiva Northumberland Avenue, e le giovani signore alla moda che vanno a spasso con la carrozzina o danno da mangiare ai piccioni di Trafalgar Square, *hanno lasciato il posto a barboni cenciosi e a vagabondi* sporchi e senza meta. La carrozza si ferma in una stradina serpeggiante, di fronte ad un pub dall'aspetto cadente e l'insegna ormai illeggibile. Dici al vetturino di aspettarti ed entri nel County Cork. La luce è fioca, ed essendo ancora presto ci sono pochi clienti. Quelli che avrebbero di che pagarsi da bere sono al lavoro, e quelli che un lavoro non ce l'hanno non possono certo permettersi questo lusso.

"Buongiorno" dici ad una donna di mezz'età di notevole stazza, appena uscita dal retro.

"Come no, stai a vedere che mi chiedi da bere proprio adesso che ho le mani occupate" fa la donna. "Beh, adesso aspetti". Poi ti guarda e si blocca. "Che vuoi? Non da bere, eh, non uno come te".

"Ehm, sto cercando di mettermi in contatto con Miss Sally Barnes" rispondi.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-5, vai al **217**.
Se ottieni 6-12, vai al **367**.

289

Mediti la tua prossima mossa.
Se non hai riportato la **Decisione 11**, vai al **242**..
Se hai riportato la **Decisione 11** ma non la **Decisione 12**, vai al **352**.
Se hai riportato le **Decisioni 11** e **12**, ma non la **Decisione 13**, vai al **392**.
Se hai riportato le **Decisioni 11, 12** e **13**, ma non la **Decisione 14**, vai al **297**.
Altrimenti, vai al **395**.

290

Torni alla panetteria sullo Strand, e senza badare alle commesse ti precipiti sul retro. Nella stanza, che ha una parete occupata dai forni e un'altra dai sacchi di farina, ci sono tre fornai che si muovono fra varie ceste di pane ancora caldo.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **196**.
Se ottieni 7-12, vai al **123**.

291

Decidi che la cosa migliore è affrontare apertamente il guardiano. "Mrs. Hudson" le dici in tono deciso, "apprezzo molto ciò che fate per Mr. Holmes e vi assicuro che la sua salute sta profondamente a cuore anche a me. Tuttavia, non è compito vostro decidere chi deve o non deve vedere Mr. Holmes. Abbiate la gentilezza di lasciarmi entrare".

La tua franchezza ha l'effetto sperato. Hai dovuto ferirla, e ti dispiace, ma non puoi permetterle di ostacolare la tua missione. Vai al **347**.

292

Cammini in direzione nord finché non arrivi al Grand Union Canal, poi vai verso ovest fino alla pensione dove vive il fratello del soldato Murphy. Sali le scale, e arrivato alla stanza 202 bussi con decisione.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **437**.
Se ottieni 7-12, vai al **154**.

293

"Credo che l'ispettore Gregson sia riuscito a dedurre qualcosa da ciò che gli ho detto, ma non saprei cosa".
"È elementare, Richard. Ha capito che il soldato McNeal aveva un complice, anche se questi poteva non essere al corrente di tutto. Il complice ha preso i piani della nave da McNeal dopo che l'ammiraglio Weathersley lo aveva aggredito. È l'unica spiegazione possibile. I piani non sono stati recuperati e la pioggia li avrebbe resi troppo pesanti perché volassero via".
"Ma certo!" esclami. Vai al **321**.

294

Infine ti rivolge un lungo sguardo penetrante e sospira. "Temo che tu non abbia una pista concreta da seguire, Richard. Non hai indizi rivelatori e nemmeno abbastanza informazioni per poter ipotizzare un movente. Dovrai andare dal Lord Ciambellano e riferirgli che le cose stanno così. È necessario far intervenire subito Scotland Yard prima che le tracce lasciate dall'aggressore si confondano ancora di più. Ti aiuterei volentieri, ma la pista che sto seguendo mi porta in un'altra direzione e devo risparmiare le forze. Buona fortuna, Richard".

Se vuoi ricominciare daccapo, vai al **452**.

Se invece decidi di rinunciare a risolvere il caso, vai al **492**.

295

"Sono molto spiacente, Milord, ma devo insistere. La posta in gioco è troppo alta, e io ho pochissimo tempo per portare a termine l'indagine. Se mi concedete qualche minuto del vostro tempo, farò in modo di essere il più breve possibile".

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.

Se ottieni 2-6, vai al **458**.

Se ottieni 7-12, vai al **330**.

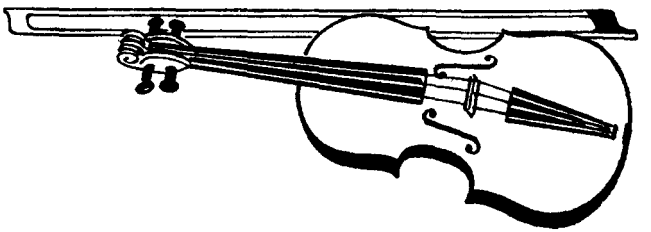
296

Continui con gli altri soldati nella stanza, sperando di avere tempo prima che vengano chiamati per il cambio della guardia. Vai al **370**.

297

Decidi di interrogare per primo il messo parlamentare. È molto improbabile che chi è stato scelto per portare alla Regina Vittoria i messaggi del Primo Ministro sia coinvolto nella faccenda. Eppure la prudenza ti consiglia di verificare che non nasconda qualcosa.

Impieghi un'ora per trovare l'ufficio giusto, ma quando ci sei, una conversazione di cinque minuti è sufficiente per escludere l'ipotesi. Appena entrato nel palazzo reale il messo è stato accompagnato in una sala d'aspetto, dove una guardia poteva vederlo perfettamente, e qui ha atteso finché non è stato ricevuto dalla Regina. Quindi ha consegnato i suoi documenti, e poi è uscito.
Riporta la **Decisione 14**, poi lancia i dadi:
se ottieni 2-3, vai al **502**;
se invece ottieni 4-12, vai al **167**.



298

Quando finisci il tuo resoconto, Sherlock Holmes unisce le mani congiungendo i polpastrelli e, per diversi minuti, il suo sguardo si perde nel vuoto.
Vai al **277**.

299

L'interno della garitta è quasi buio, a causa del cielo coperto, e c'è odore di muffa. Stai per andartene quando vedi una macchiolina scura sul pavimento. Guardandola più da vicino sembra una macchia di sangue. Ti ricordi ciò che ti ha detto Sir George: McNeal ha ricevuto una pugnalata, ma ha perso pochissimo sangue. Forse questo sangue

è suo, e comunque sembra fresco. Ti concentri sulla prossima mossa.
Riporta l'**Indizio C** e vai al **494**.

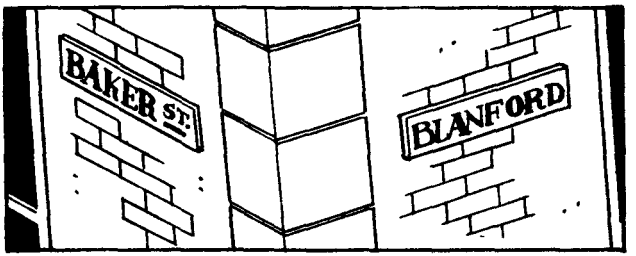
300

"Richard, stai forse dicendo che non hai insistito perché non sarebbe stato un comportamento da gentleman?"
"Beh, penso di sì, Mr. Holmes" rispondi.
"Vedo che i miei insegnamenti in proposito non sono serviti, Richard. Perfino quell'ottuso di Athelney Jones di Scotland Yard non si sarebbe trattenuto dal fare domande imbarazzanti. Se l'ammiraglio Weathersley è veramente colpevole, il suo è stato un atto che va ben oltre le questioni di educazione. Un comportamento veramente stupido, Richard! Il mio istinto mi dice che il caro ammiraglio Weathersley era vittima di un ricatto, e ad opera del soldato McNeal! La donna potrebbe essere la chiave di tutto ciò" continua Holmes. "Devi scoprire perché l'ammiraglio non vuole che la cosa venga resa pubblica. Devi essere più deciso, Richard".
"Capisco, Mr. Holmes. Come posso rimediare all'errore?"
Vai al **218**.

301

Esultando, l'ammiraglio riesce a strapparti di mano la lettera. Lo insegui, ma lui estrae da un bastone da passeggio una lama lunga e sottile, con la quale ti minaccia mentre dà fuoco alla lettera.
Guardi la tua prova bruciare, ma se non altro sei riuscito a identificare l'arma con cui McNeal è stato ferito al petto.
L'ammiraglio disperde la cenere, poi si volta verso di te e abbassa la lama.
"Prendete pure me, signore; ma lei, non l'avrete mai!"
Decidi di tendergli una trappola. "Tanto vale che confessiate, ammiraglio. Ormai so come sono andate le cose"

concludi, fingendo di sapere più di quanto in realtà tu non sappia.
Riporta l'**Indizio S**.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **319**.
Se ottieni 7-12, vai al **425**.



302

"No, ispettore Gregson, non sono d'accordo. Penso che ci siano ancora degli aspetti oscuri in questo caso".
"A cosa vi riferite, Mr. Huntington?" ti chiede con sguardo indagatore.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **500**.
Se ottieni 7-12, vai al **109**.

303

"Penso di sì, ispettore. Credo che sia la donna che conosciamo come Lady L. Il suo viso non mi è nuovo. È possibile che io l'abbia vista qui, nel palazzo. È solo questione di scoprire chi è. Il complice potrebbe benissimo essere lei, in quanto sapeva che l'ammiraglio avrebbe ceduto di fronte alle minacce del ricattatore".
Vai al **118**.

304

Quando entri nel suo ufficio, il Lord Ciambellano si alza in piedi. "Entrate, Mr. Huntington" dice facendoti accomodare. "Sono spiacente di dovervi informare che c'è stata una lamentela da parte di Lord Sumpter riguardo al vostro comportamento, e ho dovuto dirgli che ve ne avrei parlato. La sua parola non ha praticamente alcun peso, tranne che per il Principe di Galles; ma dato che un giorno il Principe sarà Re..." il Lord Ciambellano dà due colpetti di tosse portandosi educatamente il dorso della mano alla bocca. "Sono certo che voi capite".

"Naturalmente, Lord Ciambellano" rispondi alzandoti. "Se non c'è altro..."

"No, Mr. Huntington" aggiunge. "Grazie per essere venuto. Lasciate che vi dica che state facendo un ottimo lavoro".

Se non hai riportato la **Decisione 16**, vai al **473**.
Altrimenti, vai al **265**.

305

Quando finisci il tuo resoconto, Holmes si appoggia allo schienale, con il volto atteggiato ad un vago sorriso, e ti chiede: "Dimmi, Richard, i piani della nave sono stati recuperati?"

"Non che io sappia, Mr Holmes" rispondi.

"E sai cosa significa questo?"

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **246**.
Se ottieni 7-12, vai al **251**.

306

"Sono molto spiacente, ispettore, ma non posso" rispondi. "Sono stato incaricato dalla Regina in persona di portare a termine questa missione, e lo farò. Vi ho dato tutte le informazioni di cui dispongo, ma devo andare fino in

fondo. È il minimo che io possa fare. Ora, se volete scusarmi, ho qualcosa di cui occuparmi altrove".
"Mr. Huntington, se non volete accogliere la mia richiesta, forse ascolterete questo avvertimento: non ostacolate o intralciate le mie indagini in nessun modo, o vi farò mettere sotto custodia finché questa faccenda non sarà conclusa. Mi sono spiegato?"
"Perfettamente, ispettore Gregson" rispondi impassibile. Ti aspettavi una simile minaccia, dopo il rifiuto che gli hai opposto.
"Molto bene, signore" si alza per andarsene senza darti la mano. Vai al **108**.

307

"Non mi sembra affatto logico. Non vedo come McNeal e i suoi compari possano trarre vantaggio da una simile informazione". Vai al **219**.

308

Concludi che probabilmente McGill sta puntando sulla tua comprensione per coprire la sua mancanza. Hai sentito dire da tuo zio che molte sentinelle imparano presto a dormire in piedi. È probabile che mentre avveniva l'aggressione McGill stesse dormendo.
Vai al **152**.

309

Fai del tuo meglio, ma è inutile: Mrs. Hudson non ha nessuna intenzione di lasciarti entrare.
Vai al **155**.

310

Decidi di andare più tardi al colloquio con il Lord Ciambellano, ma non sei sicuro di poter andare subito nemmeno a quello con l'ispettore Gregson. D'altra parte l'ispettore potrebbe darti consigli utili.
Se segui l'ispettore Gregson, vai al **114**.
Altrimenti, vai al **177**.

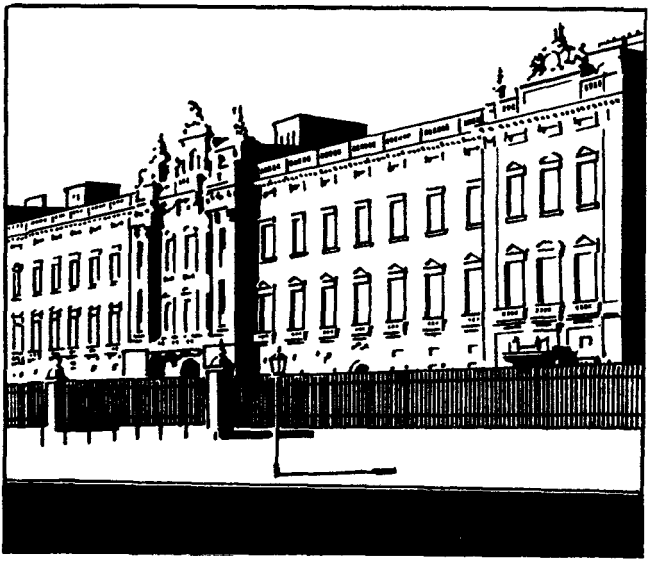
311

Perquisisci la branda, togliendo anche le lenzuola, ma non trovi niente; nell'armadietto e nel baule nemmeno. Allora estendi le ricerche ai locali comuni della caserma, ma senza risultato. Stai per andartene, quando ti viene in mente una cosa.
Torni alla branda di McNeal e volti il materasso. Sotto non c'è niente, ma sul lato che era contro il muro vedi una lunga apertura. Lo spago con cui era stata cucita deve essere stato tagliato con un coltello. McNeal non avrebbe lasciato il materasso in queste condizioni mentre era di guardia, quindi qualcuno deve essersi impossessato di ciò che conteneva.
Riporta l'**Indizio Q**.
Se non hai riportato la **Decisione 18** e vuoi parlare con gli altri soldati, vai al **428**.
Se vai a cercare il capitano Treadwell, vai al **227**.
Se invece vuoi consultare Sherlock Holmes, vai al **419**.

312

Lord Sumpter si dà per vinto. "Posso anche dirvi la verità, vecchio mio, e comunque la scoprireste molto presto.

Mr. Eagleton non è un gentiluomo. Se desiderate trovarlo, dovete chiedere a Lord Befford". Crolla su una seggiola. "Non c'era bisogno di essere così brutale, ve l'avrei detto comunque". Vai al **473**.



313

"Purtroppo no" rispondi. Vai al **478**.

314

È evidente che non si fidano di te. Anche se ora i disertori non vengono più fustigati, per l'esercito restano comunque dei criminali; e questi soldati pensano che tu sia stato mandato da chi vuole punire il loro compagno. Visto che qui non otterrai più niente, lasci la caserma e prendi una

carrozza, dicendo al vetturino di portarti al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

315

"Ma certamente, signore" replica il sergente. "Sarei felice di potervi aiutare. Cosa volete sapere?"
"Potreste cominciare col dirmi ciò che sapete di McNeal. Ad esempio che genere di soldato è, o se ha amici nel reparto".
Il sergente ci pensa su un momento, poi risponde: "Beh, signore, McNeal, che di nome si chiama Thomas, viene da un paesino nel Cork, ed è nell'esercito da poco più di cinque anni. Non posso dire che sia un soldato modello, ma che sia un po' meglio di quello che mi aspettavo, sì. Di solito quelli col suo carattere sono più attaccabrighe, ma lui non si fa quasi mai prender dentro nelle risse in caserma. Dicono che beve poco e che è un buon risparmiatore: sembra che abbia sempre qualche spicciolo da prestare ai suoi compagni. È questo che volevate sapere, signore?"
"Sì, sergente. E a proposito degli amici?"
"Non credo che ne abbia molti. Un soldato del turno B, Bracker, è stato visto tornare in caserma con McNeal. Non mi viene in mente nessun altro".
"Potete dirmi dove posso trovare questo Bracker, sergente? Forse sarebbe bene che parlassi con lui".
"Dovrebbe essere nella stanza delle guardie in fondo al corridoio a prepararsi per il Cambio della Guardia, signore".
Lo ringrazi ed esci dall'ufficio. Percorso il breve corridoio, arrivi alla stanza delle guardie. Entri e trovi un gruppetto di soldati che si stanno cambiando. Prima di parlare aspetti che tutti ti abbiano notato, poi chiedi: "C'è un soldato di nome Bracker, qui?"
Uno degli uomini si raddrizza, ti guarda, e mettendosi sull'attenti dice: "Sono io, signore".

"Riposo, Riposo, soldato" dici tu. "Devo solo farti qualche domanda".
"Sì, signore" risponde Bracker, a disagio. Gli fai segno di seguirti nel corridoio. "Sto indagando sull'incidente che è avvenuto stanotte, soldato, e mi potrebbe essere utile la tua collaborazione".
"Lavorate per Scotland Yard, signore?" chiede con riverente ammirazione.
"Niente di così eclatante, temo" sei costretto a rispondere. "Si tratta di un'indagine privata".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-4, vai al **230**.
Se ottieni 5-12, vai al **488**.

316

"No, non mi sembra logico..." rispondi. "Non possono certo utilizzarli per influenzare l'approvazione della legge sull'autogoverno irlandese. Questo l'ho capito subito. Invece potrebbero vendere i piani ad una nazione ostile alla Gran Bretagna".
Riporta la **Deduzione 2** e vai al **448**.

317

Decidi che sarebbe inutile interrogare gli altri soldati del reparto, perché è poco probabile che sappiano qualcosa di importante. L'unico che può essere in grado di fornirti informazioni chiare e rilevanti è l'ufficiale di guardia.
Vai al **485**.

318

La porta si socchiude appena. "Mostratemi il mandato" dice in tono burbero. Srotoli la pergamena e la tieni in modo che possa vederla. "Molto bene, rispetterò il volere della Regina, ma ci tengo ad affermare che vi meritate una sonora lezione per avermi svegliato".

Ne hai abbastanza di questo idiota, anche se è amico del Principe di Galles. "Milord, sono in missione per conto della Regina. Se non uscite dalla vostra stanza in questo preciso momento, sarò costretto a trascinarvi fuori".
La porta si spalanca e Lord Sumpter, una figura tarchiata e in preda all'ira, si avventa contro di te gridando: "Prendi questo!" e mirando al volto ti sferra un pugno.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **273**.
Se ottieni 7-12, vai al **258**.

319

"Non credo proprio, Mr. Huntington" ribatte con sdegno. "Penso che sappiate ben poco dei miei affari. Quali che siano le mie colpe, non ho nessuna intenzione di soddisfare la vostra curiosità". Vai al **157**.

320

Rimani in attesa, ma nessuno si fa avanti. È come se qualcuno te li avesse messi contro.
Vai al **485**.

321

"Esatto" osserva Sherlock Holmes. "E ora sapresti dirmi chi è questo complice?"
Se pensi che sia il sergente della Guardia, vai al **259**.

Se pensi che sia l'ufficiale della Guardia, vai al **253**.
Se pensi che sia il soldato Murphy, vai al **376**.
Se pensi che sia Lady L., vai al **260**.
Se pensi che sia il soldato McGill, vai al **263**.
Altrimenti, vai al **263**.

322

"Allora mi sono venuti in mente certi racconti di mio zio, e mi sono ricordato che solamente gli ufficiali della Guardia Irlandese tengono la sciabola a quel modo. E questo è tutto, Mr. Holmes" concludi. "Cosa ne pensate?"
Se non lo hai già fatto, riporta l'**Indizio H**; poi vai al **245**.

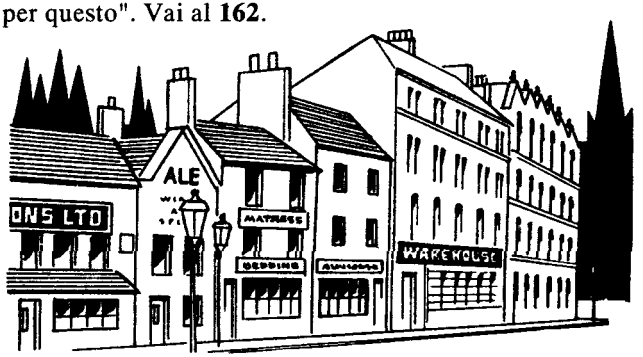
323

Ti squadra con un lungo sguardo gelido attraverso le palpebre socchiuse. "Molto bene, Mr. Huntington" risponde, scostandosi per farti entrare. "Sarò da voi immediatamente, se avrete la cortesia di attendere nel salotto". Ti indica una pesante porta di ebano incassata in una parete. Annuisci, e mentre stai entrando senti la porta della camera da letto che si chiude e un mormorio di voci. Pochi minuti dopo la porta si riapre e Lord Befford entra nel salotto e si siede.
"Ebbene, di che si tratta?"
"Milord, stamattina all'alba ha avuto luogo un incidente che può avere implicazioni assai gravi. Vorrei rivolgervi alcune domande".
"Sono forse sospettato, Mr. Huntington?" ti chiede il Marchese incrociando le gambe con tale calcolata noncuranza che il gesto ti insospettisce. "È sospettato chiunque abbia avuto la possibilità di commettere il delitto, Milord" rispondi freddamente.
"Bene, allora chiedete".
"Posso cominciare col chiedervi come vi siete procurato quel graffio sulla guancia, Milord?"

"Con un rasoio poco affilato, se volete proprio saperlo". Man mano che gli fai delle domande, ti accorgi che Lord Befford riesce ad aggirarle una dopo l'altra, e questo non ti porta a nulla.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **333**.
Se ottieni 7-12, vai al **463**.

324

"Ora vengo, maledizione. Ma vi meritate una bella lezione per questo". Vai al **162**.



325

"Purtroppo no" rispondi. Vai al **141**.

326

"Vi prego di andarvene, Mr. Huntington. Non posso ricevere nessuno in questo momento. Devo preparare dei documenti della massima importanza per l'Ammiragliato, documenti che devono essere presentati domattina alla Camera dei Lord".
"Ammiraglio, sono in missione per conto della Regina". La porta si apre. "Mostratemi l'autorizzazione" ti chiede

l'ammiraglio Sir George Weathersley. Non è come te lo aspettavi.
Sa quanto ti ha detto Sir Henry, è un ammiraglio che non è mai andato per mare, che ha lavorato tutta la vita nei meandri dell'Ammiragliato ed è arrivato al suo grado attuale grazie ad una precisione meticolosa e all'assoluta abnegazione nel lavoro. Ti aspettavi di trovare un uomo piccolo, uno gnomo raggrinzito dall'aspetto pallido ed emaciato di chi si è trascurato per anni.
Invece quello che vedi è un uomo di mezz'età e pieno di vita. È di media statura e ha i capelli ricci e scuri, con una spruzzata di grigio sulle tempie. Gli occhi sono castani e le guance hanno un bel colorito. Sta cominciando a mettere su pancia e ad avere gli occhi segnati, ma di tutti gli ufficiali di marina che hai visto, l'ammiraglio Weathersley è quello che più si avvicina alla tua idea del capitano di un vascello a tre alberi. L'effetto è appena attenuato dalle 'lunettes' che tiene sulla punta del naso per leggere. Estrai rapidamente il mandato reale e glielo porgi.
Vai al **174**.

327

Torni sui tuoi passi e vai ad interrogare Mr. Murphy, ma ti accorgi quasi subito che stava soltanto proteggendo il fratello e che non sa niente. Vai al **200**.

328

Passi diverse volte tra la folla, ma non riesci a trovare nessuno che assomigli veramente alla donna della fotografia. Sì, c'è una giovane donna molto bella che la ricorda, ma solo vagamente.
Ti confondi tra la folla ancora per un po', poi decidi di andartene. Puoi ottenere quello che cerchi seguendo McGill al suo appuntamento: non ha ancora avuto la pos-

sibilità di passare i piani, e se ti affretti potresti riuscire a prenderlo in tempo. Vai al **345**.

329

Dalla tua posizione riesci a vedere tutto il piazzale, e noti che vi è radunato tutto il reparto di guardia. Non ti aspettavi di trovare tanti soldati, e una folla di spettatori ancor più numerosa. A quanto vedi ci sono due plotoni di guardie, con la loro uniforme rosso scuro, già disposte in formazione. Il sergente è sull'attenti davanti alle truppe, mentre l'ufficiale marcia avanti e indietro nel piazzale. Ciò che ti sorprende è che non impugna la sciabola per l'elsa, ma per la lama. Cominci a pensare che si stiano esibendo in qualcosa di molto particolare. Un attimo dopo senti il rumore di una banda che marcia verso il palazzo lungo The Mall, e quando si è avvicinata un po' senti anche un rumore di zoccoli. La banda, infatti, è seguita da un reparto di guardie a cavallo che torna in caserma. Man mano che si avvicinano, la folla crea un varco, poi due guardie aprono il grande cancello per far entrare la banda e le guardie a cavallo nel piazzale. Mentre entrano ti accorgi che un'altra banda sta accompagnando un secondo reparto lungo The Mall, e finalmente capisci cosa sta succedendo. Questo non è un normale Cambio della Guardia: è la cerimonia in cui la responsabilità di sorvegliare la Torre di Londra, Buckingham Palace e altri monumenti storici della capitale, passa da un reggimento a un altro. Ti volti, e vedi che il reparto smontante è sull'attenti, e sta presentando le armi ai colori del proprio reggimento. Nel resto della cerimonia viene rappresentato formalmente il passaggio di responsabilità, e infine le due bande si allontanano marciando, seguite dai soldati.

Purtroppo vedi il capitano con cui volevi parlare seguire i suoi uomini: hai solo quarantotto ore di tempo, e già un testimone ti è sparito sotto gli occhi. Dovrai andare a

parlargli alla caserma Wellington quando sarà ritornato; per fortuna sai come si chiama.
Riporta la **Decisione 9**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura:
se ottieni 2-7, vai al **122**;
se invece ottieni 8-12, vai al **411**.

330

"Ci saranno altri treni, Milord". Vai al **323**.

331

Nessuno si fa avanti per fornire altre informazioni.
Se hai riportato la **Decisione 4**, vai al **235**.
Altrimenti, decidi di parlare con l'ufficiale della Guardia; vai al **485**.

332

"Richard, ciò che hai scoperto potrebbe fornirci il movente dell'omicidio. Ma prima dimmi cosa hai saputo dall'ufficiale della Guardia".
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

333

Ad un certo punto ti sembra di sentire un rumore, e resti un attimo in silenzio, ma poi riprendi l'interrogatorio. In

breve, però, decidi che è inutile continuare questa farsa inconcludente e lasci il Marchese.
Vai al **265**.

334

"Non ho tempo per queste sciocchezze, Mr. Huntington. Partirò tra meno di un'ora. Ho un treno da prendere e prima devo andare a ritirare i bagagli alla Sommerville House" dice cominciando a chiudere la porta.
Se insisti, vai al **295**.
Altrimenti, vai al **100**.

335

"Sì, esatto" risponde prontamente l'ammiraglio, grato dell'opportunità di cambiar discorso. "Posso offrirle qualcosa, Mr. Huntington?"
"Con piacere".
"Un brandy?"
"Sì, grazie" rispondi. Ora fa parecchio freddo nella stanza, così mentre l'ammiraglio versa il brandy in due bicchierini, tu vai a ravvivare il fuoco, di cui resta ormai solo qualche brace.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **338**.
Se ottieni 7-12, vai al **381**.

336

"Era ubriaco quando ho chiesto di vederlo, ma non quanto avrebbe voluto farmi credere. Un uomo abile e scaltro più che infido e calcolatore. Gli ho chiesto se recentemente avesse avuto contatti con McNeal".
Se hai riportato l'**Indizio G**, vai al **445**.
Altrimenti, vai al **192**.

337

"Ho parlato abbastanza a lungo con lui, ma non aveva nient'altro da aggiungere a quel poco che sapevo".
Vai al **170**.

338

Smuovi le braci e queste si ravvivano rapidamente. Aggiungi un po' di legna e in breve scoppietta una bella fiamma. Quando torni a sederti l'ammiraglio Weathersley ti porge un bicchierino, e mentre lo porti alle labbra noti un'espressione sofferente sul suo volto. Pensi allora che sia rimasto turbato per le domande che gli hai fatto poco fa.
"Mi spiace di avervi importunato con tutte queste domande, ammiraglio" dici, mentre il brandy comincia a scaldarti. "Ma dovete capire che il delitto è molto grave. Spero di non avervi offeso".

"Mentirei se dicessi di aver gradito l'interrogatorio, Mr. Huntington. Tuttavia" continua, "se il delitto è grave quanto dite, era necessario. Avete terminato, ora?"
"Sì, ammiraglio, ritengo che sia sufficiente". Chiacchierate per qualche minuto, poi lasci l'appartamento.
Vai al **239**.

339

Un cameriere ti si avvicina con un vassoio pieno di bicchieri, e tu ne prendi uno per poterti confondere meglio tra gli invitati. Questi hanno già formato dei gruppetti dove si conversa in francese, la lingua internazionale degli ambienti diplomatici. In nessuno dei gruppetti, però, riesci a vedere la tua donna misteriosa. Poi noti che nella sala grande c'è un gruppo più numeroso. Avvicinandoti vedi

che sono quasi tutti uomini, e il motivo ti è subito chiaro. Stanno facendo a gara per parlare con la donna più bella che tu abbia mai visto.
Non è alta, sarà meno di un metro e sessanta. Ha una figura esile ma molto femminile, il collo slanciato e occhi di grande vivacità. Ride spesso, e concede tutta la sua attenzione ora all'uno ora all'altro dei suoi numerosi ammiratori. È evidente che tutti sono rimasti affascinati dalla bellezza della donna che chiamano 'Frau Mueller'.
Riporta l'**Indizio Y**.
Se hai riportato l'**Indizio O**, vai al **351**.
Altrimenti, vai al **356**.

340

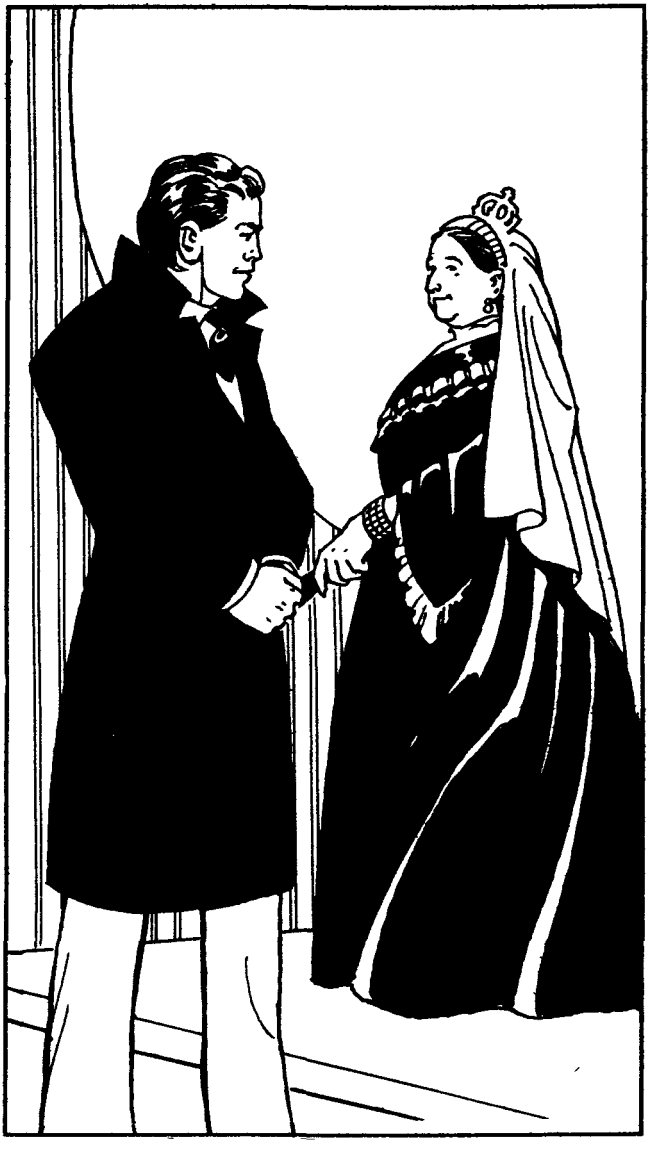
In meno di un'ora Sir Henry è di ritorno e ti riferisce che al momento il Principe di Galles è occupato, ma che dovrebbe riuscire a trovare un po' di tempo la prossima settimana.
Se interroghi i commercianti, vai al **417**.
Se interroghi l'ammiraglio Weathersley, vai al **265**.
Se interroghi gli amici del Principe di Galles, vai al **395**.

341

Noti i sacchi di farina allineati lungo le pareti e vedi che le scritte sono in francese. Questo potrebbe anche non significare niente di per sé, ma ad un tratto ti accorgi che sui sacchi manca il bollo daziario: il panettiere usa farina di contrabbando! È per questo che è scappato, pensava che tu avessi scoperto il suo commercio illecito.
Vai al **270**.

342

Cominci a fargli un resoconto di quello che hai scoperto, ma mentre parli ti rendi conto che devi decidere se è il caso di riferirgli anche quello che sai degli amici del Principe



di Galles. Affideresti a quest'uomo l'informazione che potrebbe far scoppiare uno scandalo?
Se eviti l'argomento, vai al **232**.
Altrimenti, vai al **357**.

343

"Così, Mr. Huntington, siete riuscito a catturare l'omicida, e per di più in modo da non coinvolgere la stampa" osserva la Regina Vittoria. "Desideriamo farvi le Nostre più sincere congratulazioni. Eravamo coscienti di avervi affidato un compito molto difficile, ma i Nostri consiglieri ci avevano detto molto bene di voi".
"Vostra Maestà, è stato un piacere per me" dici balbettando per l'emozione.
"Dobbiamo ammettere che è stata una sorpresa apprendere il nome dell'assassino. L'ammiraglio Weathersley era da molti anni un componente della casa reale. Sua moglie Elizabeth ci era molto cara. Immaginiamo che la sua morte debba averlo sconvolto".
"È possibile, Vostra Maestà" rispondi. "A volte, l'amore ci mette di fronte a situazioni difficili".
"Questo non giustifica le sue azioni".
"No, Vostra Maestà, certamente no".
"Mr. Huntington, Noi vorremmo conferirvi un'onorificenza per i servigi che Ci avete reso. Abbiamo già discusso la cosa con il Lord Ciambellano e prossimamente riceverete una sua comunicazione in proposito. Per ora sarà sufficiente dirvi che una Concessione Reale non vi farà mancare i fondi per proseguire il vostro lavoro".
"Grazie, Vostra Maestà!" balbetti confuso.
"Non ringraziate Noi, Mr. Huntington, i vostri studi sono di grande utilità per tutti".
Quasi una settimana dopo, mentre fai colazione leggendo il *Daily Telegraph*, vedi i titoloni in prima pagina: "Complotto internazionale sventato da Scotland Yard". L'articolo

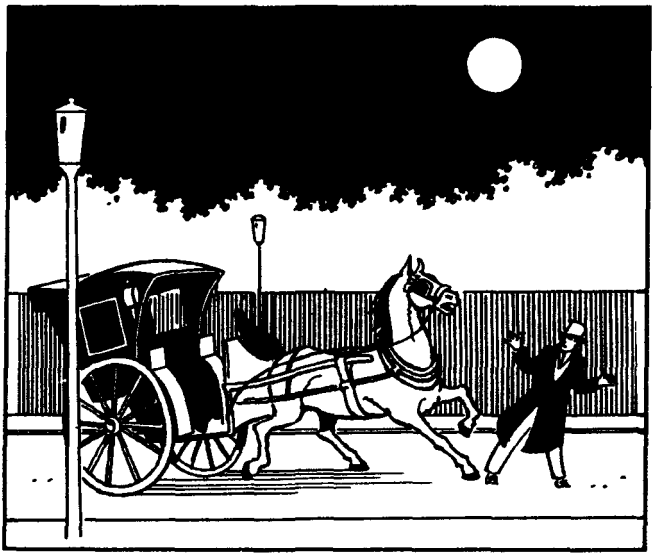
descrive sommariamente il "sordido tentativo di una potenza straniera di sottrarre all'Ammiragliato segreti navali di importanza strategica". Fortunatamente, però, l'ispettore Gregson ha sventato il complotto e catturato le spie. Il giornale promette ulteriori dettagli in seguito.
Così, pensi, c'era dell'altro. E Gregson, astutamente, non ti ha detto niente, in modo da attribuirsi anche il merito di ciò che hai scoperto tu. Ti resta la consolazione di sapere che hai smascherato un omicida e contribuito a svelare un complotto, ma sei ugualmente un po' deluso per non esser stato della partita fino all'ultimo. FINE

344

Ti sforzi di andartene lasciando che la cosa finisca lì, ma non ci riesci. Vai al tavolo del segretario e lo guardi minaccioso. "Sapevate perfettamente che non c'era!"
"No, Sir, non lo sapevo. Ha un'entrata privata, e io so quando esce solo se vuol farmelo sapere". Potrebbe anche essere, ma il segretario si è certamente divertito molto a tenerti sulle spine.
"In tal caso, mi scuso per ciò che ho detto" affermi, con aria tutt'altro che dispiaciuta. "Ah, se vi può interessare, quel totale non è 386, ma 368" dici indicando una delle cifre che riempiono la pagina.
"Che totale?" chiede lui con ingenuo interesse.
"Quello". Così dicendo metti il dito sul numero incriminato e contemporaneamente urti il calamaio, rovesciandolo.
"Accidenti!" esclami fin troppo mortificato. "E dire che non sono così sbadato di solito. Dev'essere stata quella sedia. Sono terribilmente spiacente". Te ne vai, lasciando il segretario che cerca di fermare l'inchiostro che cola per tutta la scrivania.
Esci su The Mall e ritorni a Buckingham Palace a piedi. Quando arrivi chiedi ad una sentinella se l'ammiraglio Weathersley è rientrato, e vieni a sapere che è arrivato meno di un'ora fa. Vai al **226**.

345

Ritiri cappello e cappotto al guardaroba e lasci l'ambasciata. Esci in strada per cercare una vettura, e sei appena sceso dal marciapiede quando senti uno scalpitio di zoccoli alle tue spalle. Ti volti, e vedi un carrozza lanciata contro di te con il vetturino che frusta il cavallo a tutta forza. Ti affidi alla tua prontezza di riflessi e ti butti sul marciapiede.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-4, vai al **454**.
Se ottieni 5-12, vai al **361**.



346

"E va bene" borbotta, "ma vi informo che sono decisamente seccato e che potrei darvi una bella lezione per questo!"
Vai al **162**.

347

Mentre stai per salire le scale che vanno al piano di sopra, vedi scendere il dottor Watson. "Stavo proprio venendo a vedere cos'era questa agitazione" afferma. "Salve, Richard, come stai?"

"Bene, grazie, dottor Watson" rispondi. "Vi porto i saluti di mio zio Gerald. Sono spiacente del trambusto, ma Mrs. Hudson mi stava sbarrando il passo a spada tratta".

"Credo che abbia preso un po' troppo alla lettera quello che le ho detto. Le parlerò subito. Ricambia i saluti di tuo zio quando lo vedi. Come va con la sua gamba?"

"Sta benone, dottore, va all'ufficio postale a piedi tutti i giorni. Mi ha detto di riferirvi che ora potrà fare quella passeggiata nel Surrey che gli avevate promesso in primavera".

"Meraviglioso! Digli che ci conto. Ma intanto, immagino che tu sia venuto per vedere Holmes".

"Proprio così, dottore". Vai al **171**.

348

"Uno dei soldati sembrava avere una gran fretta di andarsene proprio mentre entravo nella stanza delle guardie" rispondi.

Se hai riportato la **Deduzione 1**, vai al **391**.
Altrimenti, vai al **276**.

349

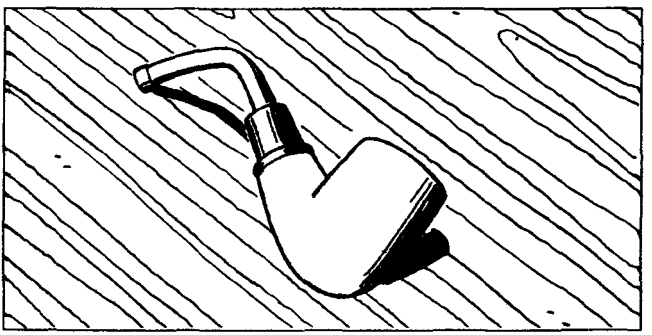
"Il soldato Murphy mi ha raccontato come ha vissuto da ragazzo in Irlanda e non era certo una storia allegra.

Comunque ho saputo che McNeal ha effettivamente fatto parte di un'organizzazione irlandese. Secondo Murphy, McNeal l'avrebbe lasciata prima dei recenti attentati, perché, dice, non approvava i loro metodi".
"Encomiabile" commenta Holmes telegrafico. "Nient'altro?"
Se hai riportato il **Risultato F**, vai al **213**.
Altrimenti, vai al **337**.

350

"Hmm, cos'è che volete sapere" dice Murphy in tono scontroso.
"Prima di tutto, perché sei scappato dalla caserma?"
"Per i soldi" risponde, evitando di guardarti in faccia.
"Che soldi?"
"I soldi che ho preso dalla branda di Thomas" dice, come se gli stessi tirando fuori le parole con le tenaglie. "Ha detto che dovevo prendermeli se gli fosse successo qualcosa, davvero, me l'ha detto lui, signore. Avrei anche aspettato, sì insomma, che morisse". Ora è un torrente di *parole. "Ma avevo paura che li trovaste voi, e sono quasi* trecento sterline, una fortuna che ti sistema, non potevo rischiare. È la verità, signore, è per questo che sono scappato. Ero in caserma con tutti quei soldi e nessuno a proteggermi".
"E perché voleva che lo prendessi tu quel denaro, soldato Murphy? Mi avevano detto che non siete molto amici".
"È vero, signore, ma voleva che gli facessi un favore se gli fosse successo qualcosa".
"Ah, e cosa voleva che facessi?"
"Dovevo andare al County Cork e dirlo al padrone".
"Cosa avresti dovuto dirgli?"
"Solo che gli era successo qualcosa".
"E solo per questo avresti potuto tenere il denaro?"
"Sì, signore, è la verità. Lo giuro".

"Ti credo, Murphy, ma dimmi una cosa. Hai già portato a destinazione il messaggio?"
"No, signore. Dovevo andarci oggi pomeriggio".
"Molto bene, Murphy. Ora ho un consiglio per te" gli dici guardandolo negli occhi. "Torna al tuo reparto e fai rapporto al capitano Wren: l'ho convinto a non essere troppo severo. Altrimenti verrà informata la polizia".
"È proprio di questo che stavo parlando con mio fratello, e Patrick diceva la stessa cosa".
Lo lasci libero, e ognuno va per la sua strada.
Se fai visita a Sherlock Holmes, vai al **200**.
Se invece vai al County Cork, vai al **414**.

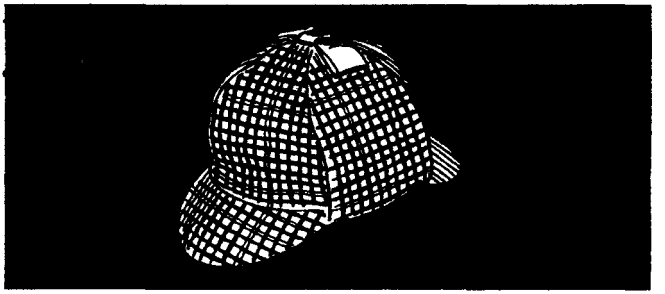


351

Sembra più matura dell'ultima volta che l'hai vista. Il suo viso ha perso un po' dell'aria impertinente che aveva da ragazza, ma gli occhi scuri sono rimasti gli stessi. Con un solo sguardo sa esprimere più di quanto tante donne non riescano a dire in ore di conversazione a due. Nel tempo necessario per scambiare una sola battuta, vedi la sua espressione fredda e riservata diventare franca, aperta e infine assumere un'aria provocatoria che sa di intimità, facendo così un'altra conquista. È questa la sua arma più

efficace, la capacità di creare quel senso di intimità fra lei e un'altra persona, anche tra centinaia di persone.
Per l'uomo a cui rivolge la sua attenzione la folla non esiste; in quel momento non c'è niente al mondo tranne lei.
Ora la giovane attrice che vedesti a Berlino si atteggia a donna sposata che si trova a disagio nei panni della moglie. Hai notato la fede alla sua mano sinistra, ma non riesci a distinguere il marito tra gli uomini che la circondano. Sarà senza dubbio vittima del suo fascino quanto loro. Rabbrividisci al pensiero di ciò che deve provare ogni volta che, come in questa occasione, gli uomini fanno ressa intorno a sua moglie. Ti unisci al gruppo e attendi il tuo turno.
Quando il momento arriva, senti il suo sguardo posarsi su di te. In fondo ai suoi occhi c'è una luce persistente, carica di promesse indefinibili. Sono gli occhi della bella Lorelei, la seduttrice della leggenda germanica, che con il suo fascino attirava gli uomini alla morte facendoli naufragare sulle rocce della loro stessa passione.
"Non credo che ci siamo già incontrati, signore" dice con un leggero accento. "Sono Frau Ludmilla Mueller".
"No, effettivamente Frau Mueller" rispondi, dandoti un contegno per non cedere al suo fascino. Ora che tutta la sua attenzione è concentrata su di te, cominci a capire quale sia la forza dell'attrazione che esercita. Pur conoscendo il pericolo a cui vai incontro, ti è difficile non lasciarti andare. "Mi chiamo Richard Huntington. Sono un amico dell'ammiraglio Weathersley, che si scusa di non poter essere qui".
"L'ammiraglio Weathersley?" chiede interdetta, come se non riuscisse a metterlo a fuoco. La sua abilità è notevole, ma hai notato un lampo di smarrimento.
"Non ho mai avuto occasione di dirvi quanto abbia ammirato una vostra esibizione di molti anni fa a Berlino, Frau Mueller. Avete una splendida voce" dici sorridendo, men-

tre cerchi un'incrinatura nella sua compostezza. "Non sapevo che vi foste sposata. Davvero non ricordate l'ammiraglio Weathersley?"
"Temo di no, signore, ma in occasioni come questa conosco tanta gente che potrei averlo conosciuto e non ricordare il suo nome". È riuscita abilmente a recuperare il controllo della situazione, ma non ti è sfuggito lo sguardo d'intesa che ha diretto fulmineamente verso qualcuno alle tue spalle. Vai al **369**.



352

La panetteria Holston & Figli è situata sullo Strand, a un isolato dalla stazione di Charing Cross e tre da Trafalgar Square. L'edificio di tre piani che la ospita ha la facciata in pietra bianca con grandi finestre. Entrando nel negozio senti un profumo di pane fresco che ti fa venire l'acquolina.
Chiedi di James Holston, e poco dopo un uomo esce dal retro usando il grembiule bianco per togliersi la farina dalle mani. "Sì?" chiede con una voce nasale che ricorda vagamente la pronuncia francese. "Sono James Holston. Non ho tempo per le chiacchiere; fatemi la cortesia di dirmi cosa volete, che ho il pane in forno".
"Sono qui per indagare su un delitto per incarico del Lord Ciambellano" dici. "Vorrei farvi qualche domanda".

Riporta la **Decisione 12**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **449**.
Se ottieni 7-12, vai al **207**.

353

Un impiegato ti dice che l'ammiraglio Weathersley è ancora all'Ammiragliato e che non rientrerà fino a sera inoltrata.
Se vai all'Ammiragliato, vai al **401**.
Se attendi il suo ritorno, vai al **457**.

354

Ti precipiti in strada, ma l'ammiraglio è già scomparso. È evidente che ha preso una carrozza. Decidi di tornare a piedi, così da vederlo nel caso che si fermi lungo il tragitto. Percorri The Mall di buon passo. Arrivato a palazzo chiedi ad una guardia, e questa ti informa che l'ammiraglio è arrivato neanche dieci minuti fa.
Vai al **226**.

355

Fermi un poliziotto che passa lì accanto e gli spieghi la situazione. Quindi ti allontani, lasciando che sia lui ad occuparsi della cosa. Vai al **289**.

356

Hai già visto quella donna, ne sei certo. Eppure non riesci a ricordare quando e dove. Con un solo sguardo, i suoi occhi scuri sanno esprimere più di quanto tante donne non riescano a dire in ore di conversazione a due. Nel tempo necessario per scambiare una sola battuta, vedi la sua espressione fredda e riservata diventare franca, aperta e infine assumere un'aria provocatoria che sa di intimità. È

questa la sua arma più efficace, la capacità di creare quel senso di intimità fra lei e un'altra persona, anche tra centinaia di persone. Per l'uomo a cui rivolge la sua attenzione la folla non esiste; in quel momento non c'è nessuno al mondo tranne lei.
Ha al dito la fede nuziale, ma non riesci a distinguere il marito tra gli uomini che la circondano. Sarà senza dubbio vittima del suo fascino quanto loro. Rabbrividisci al pensiero di ciò che deve provare ogni volta che, come in questa occasione, gli uomini fanno ressa intorno a sua moglie. Ti unisci al gruppo e attendi il tuo turno.
Quando il momento arriva, senti il suo sguardo posarsi su di te. In fondo ai suoi occhi c'è una luce persistente, carica di promesse indefinibili. Sono gli occhi della bella Lorelei, la seduttrice della leggenda germanica, che con il suo fascino attirava gli uomini alla morte facendoli naufragare sulle rocce della loro stessa passione.
"Non credo che ci siamo già incontrati, signore" dice con un leggero accento. "Sono Frau Ludmilla Mueller".
"No, effettivamente Frau Mueller" rispondi dandoti un contegno per non cedere al suo fascino. Ora che tutta la sua attenzione è concentrata su di te, cominci a capire quale sia la forza dell'attrazione che esercita. Pur conoscendo il pericolo a cui vai incontro, ti è difficile non lasciarti andare. "Mi chiamo Richard Huntington. Sono un amico dell'ammiraglio Weathersley, che penso voi conosciate. L'ammiraglio si scusa di non poter essere qui".
"L'ammiraglio Weathersley?" chiede interdetta, come se non riuscisse a metterlo a fuoco. La sua abilità è notevole, ma hai notato un lampo di smarrimento.
"Non ricordate l'ammiraglio Weathersley?"
"Temo di no, signore, ma in occasioni come questa conosco tanta gente che potrei averlo conosciuto e non ricordare il suo nome". È riuscita abilmente a recuperare il controllo della situazione, ma non ti è sfuggito lo sguardo

d'intesa che ha diretto fulmineamente verso qualcuno alle tue spalle. Vai al **369**.

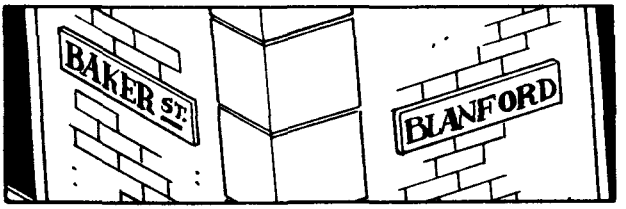
357

Decidi che è meglio raccontargli tutto. Per fargli capire che i tuoi sospetti sull'ammiraglio Weathersley erano fondati, è necessario dimostrargli come sei arrivato a questa conclusione.
Riporta il **Risultato J** e vai al **408**.

358

Decidi di parlare prima con il Lord Ciambellano. In fondo la polizia resterà nel palazzo abbastanza a lungo, e avrai altre occasioni per vedere l'ispettore Gregson.
Il Lord Ciambellano è nel suo ufficio, e quando entri si alza per salutarti. "Ah, Mr. Huntington" dice, "sono lieto che siate potuto venire".
"È un piacere, Lord Ciambellano" rispondi.
"Desidero ringraziarvi per la vostra assistenza in questo affare. Ho saputo che avete identificato l'omicida; un ottimo lavoro, Mr. Huntington. La Regina sarà certamente lieta che questo deplorevole incidente si sia concluso nel migliore dei modi".
"Veramente un uomo è stato ucciso, Lord Ciambellano".
"Sì, certamente" dice con un vago sorriso, "e chi lo ha ucciso non era un personaggio realmente importante. Perché vedete, il legame di consanguineità che unisce l'ammiraglio alla Regina si riduce ad un lontano grado di parentela. Sir Weathersley viveva a palazzo con il tacito consenso della Regina, che Sua Maestà gli concedeva solo in nome dell'affetto che nutriva per la sua defunta sposa. Non ci saranno sordide insinuazioni sui giornali, e questo è sufficiente".
"Capisco" rispondi. Non puoi negare la logica del Lord Ciambellano, ma le sue parole hanno in qualche modo

offuscato il tuo successo. Ora desideri soltanto non vedere più quest'uomo. "Ora, se volete scusarmi, Lord Ciambellano".
"Ma certamente, Mr. Huntington, certamente". E mentre ti dà la mano, ti degna di un sorriso di circostanza.
Se sei soddisfatto di questo risultato, vai al **209**.
Altrimenti, vai al **108**.



359

Quando finisci di parlare il Principe ti guarda a lungo prima di rispondere. "Mi dispiace, Mr. Huntington, ma non posso esservi di aiuto. I miei amici sono rientrati dopo di me e, sebbene mi sembri inconcepibile che possano avere a che fare con un delitto così efferato, non posso in tutta sincerità affermare che non hanno avuto la possibilità materiale di compierlo. Dovete parlare con loro e trarre le vostre conclusioni".
Ringrazi il Principe di Galles e ti congedi da lui.
Se interroghi i commercianti, vai al **417**.
Se interroghi l'ammiraglio Weathersley, vai al **265**.
Se interroghi gli amici del Principe di Galles, vai al **395**.

360

Decidi di interrogare il Conte di Sumpter, uno dei più cari e vecchi amici del Principe di Galles e, si dice, una persona difficile da trattare. Segui un valletto fino all'appartamen-

to in cui Lord Sumpter ha passato la notte e attendi mentre bussa alla porta. Nessuna risposta. Dici al valletto di bussare più forte, ma ancora nessuno risponde.
"Apri con il passe-partout" gli ordini.
Sembra molto incerto, dapprima, ma poi obbedisce. La porta si apre e tu entri, richiudendola dietro di te con un rumore sordo.
La stanza è più grande di tutto un piano di casa tua. Le pareti sono rivestite in legno di quercia lucidato e le finestre nascoste da tende di broccato. Arazzi leggermente sbiaditi ricoprono due pareti, e quadri con cornici dorate le altre due. In un angolo, una teca di vetro poggiata su un piccolo treppiede contiene l'elmo di un cavaliere medievale, che luccica come se fosse d'argento. In un altro angolo si trova un carillon, minuto e di squisita fattura, intarsiato d'oro, argento e madreperla, e tempestato di zaffiri e rubini. Da rimanere senza fiato. Le ricchezze contenute in questa sola stanza avranno un valore pari a più di tre volte quello delle proprietà di tuo padre. Vai verso le tende e le apri, lasciando entrare gli ultimi raggi di sole.
Poi vai alla porta sul lato opposto all'entrata e bussi. Senti un lamento provenire dall'altra parte. Bussi più forte.
"Vattene!" ti ordina una voce impastata.
"Non me ne andrò finché non vi sarete alzato, Milord".
"Vattene o ti farò gettare in pasto ai maiali!". Ora il tono della voce è un po' più forte.
"Non ci sono maiali a Buckingham Palace, Milord" rispondi.
"Che animali ci sono?" chiede la voce stizzita.
"Cani, Milord".
"Ai cani, allora" risponde.
Aspetti diversi minuti ma dall'altra stanza non viene più nessun suono. Bussi di nuovo, più forte del necessario. Si

sente ancora un lamento e in questo c'è una punta di disperazione.
Riporta la **Decisione 15**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **229**.
Se ottieni 8-12, vai al **503**.

361

Riesci a buttarti di lato prima che la carrozza ti investa, ma la scampi per poco. Non puoi fare a meno di chiederti se si è trattato veramente di un incidente: forse c'è qualcuno che si sente minacciato da quello che hai scoperto.
Trovi una carrozza e ti dirigi verso la caserma Wellington. Sei appena arrivato, e stai per scendere, quando vedi il soldato McGill uscire dalla caserma. Evidentemente, ora che l'assassino è stato scoperto, la polizia non lo fa tenere più in caserma. Lo segui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-5, vai al **383**.
Se ottieni 6-12, vai al **496**.

362

"Non sono disposto a tollerare questo affronto! Esigo soddisfazione. A chi devo inviare il mio secondo?"
L'idiota ti ha sfidato a duello! Ti chiedi se fa sul serio o sta solo facendo la commedia. No, fa il buffone, ma la faccenda potrebbe diventare molto seria se non fai le mosse giuste.
Se cerchi di farlo ragionare, vai al **491**.
Se invece gli mostri il mandato della Regina, vai al **216**.

363

Entri nella stanza, ma non vedi nessuno. Cerchi un po' dappertutto senza trovare tracce, ma alla seconda ispezione dell'armadio trovi un indumento femminile. D'un tratto

i conti tornano. Questo idiota incosciente ha portato una donna a Buckingham Palace, e molto probabilmente è un'avventuriera della peggior specie!
Se il fatto diventasse di dominio pubblico, lo scandalo potrebbe intaccare per sempre l'immagine del Principe di Galles. Nessuno crederebbe che non ne sapesse niente.
Per trent'anni gli Inglesi hanno tollerato i suoi capricci, ma solo perché è sempre stato attento a non infangare il prestigio della Regina.
Ma ciò che ora hai scoperto colpirebbe troppo vicino al cuore della monarchia: Lord Befford non deve far altro che dare la notizia ai giornali per distruggere il Principe di Galles e danneggiare la Regina Vittoria.
"Lord Befford" dici al Marchese una volta tornato alla porta, " vi consiglio di far uscire 'Mr. Eagleton' dal palazzo immediatamente. Io non ne parlerò con nessuno".
Vai al **265**.

364

Poco dopo esci da casa tua, a due passi da Regent's Park, e accetti il passaggio che ti ha offerto Sir Henry fino a Buckingham Palace. Durante il tragitto hai modo di considerare la straordinaria richiesta che ti è stata fatta, e l'entusiasmo scarsamente degno del tuo rango con cui hai accettato. In modo breve ma completo, Sir Henry ti ha esposto l'accaduto e le richieste del Lord Ciambellano, e tu hai acconsentito a rispettare le esigenze di riservatezza della Regina.
Non ti fai illusioni sul motivo per cui sei stato incaricato. Nessuno si aspetta che tu riesca nell'impresa, eccetto forse la Regina. Per il Lord Ciambellano e i suoi assistenti non sei altro che il numero mancante in una colonna di cifre, un nome da dare alla Regina. I muscoli della tua mascella si irrigidiscono: se è umanamente possibile risolverai que-

sto caso, dimostrandoti degno della fiducia che la Regina Vittoria ha riposto in te!
La carrozza attraversa Trafalgar Square, passa sotto l'Arco dell'Ammiragliato e imbocca The Mall, il viale che porta al palazzo reale. Cerchi di stabilire il punto di partenza delle tue indagini. La necessità di mantenere il segreto costituirà un ostacolo, ma d'altra parte il Lord Ciambellano ti ha assicurato il suo appoggio in caso di difficoltà. Dover avere a che fare con dei nobili, e tutti di rango superiore al tuo, può crearti dei problemi; ma forse l'ostacolo maggiore sarà il limite di tempo imposto arbitrariamente dalla Regina.
Perciò decidi di consultare al più presto Sherlock Holmes. Sebbene non possa prender parte attivamente alle indagini, potrà darti consigli preziosi se riuscirai ad interessarlo al caso. Con quello che gli hai sottoposto l'anno scorso hai ottenuto soltanto commenti ironici e il suggerimento di rivolgerti alla polizia, il che indica chiaramente la sua natura grossolana. Ti auguri invece che questo caso possa suscitare la sua curiosità.
La carrozza si ferma mentre le sentinelle di guardia all'entrata principale di Buckingham Palace aprono il cancello. Entrate, e attraverso un breve passaggio arrivate ad un cortile interno. Scendi dalla carrozza, ed entrando nel palazzo preceduto da Sir Henry vedi le garitte ai lati del portone. Lungo un corridoio ti fermi un attimo davanti a uno specchio per aggiustarti la cravatta, e ti guardi: vedi un uomo slanciato dai capelli scuri e i lineamenti ben marcati. Chiunque non ti conosca penserebbe che sei sulla trentina, ma compirai venticinque anni solo fra due mesi. Il dolore per la perdita di tua moglie e di tua figlia è ancora impresso nei tratti del tuo volto, e in fondo ai tuoi occhi c'è uno sguardo tormentato.
Ti aggiusti la cravatta e ti affretti a raggiungere Sir Henry. Il Lord Ciambellano è in piedi quando entri nel suo ufficio.

"Ah, Mr. Huntington, prego, entrate" dice mentre ti stringe la mano. "Sono lieto che abbiate potuto trovare il tempo di assisterci in questa spiacevole vicenda".
"È un piacere, Lord Ciambellano" rispondi. "Sir Henry mi ha già messo al corrente dei particolari del caso. C'è qualche motivo per cui non posso iniziare subito ad occuparmene?"
"Quanto prima iniziate, meglio sarà, Mr. Huntington. Ma ci sono stati alcuni sviluppi da quando Sir Henry ha lasciato il palazzo. Prima di tutto, l'intero reparto delle guardie è stato confinato alla caserma Wellington per i prossimi due giorni, al fine di evitare che si diffonda la notizia e di facilitare le vostre indagini. Inoltre ho qui qualcosa per voi". Ti porge un piccolo rotolo di pergamena. "È un mandato della Regina che vi dà l'autorità di interrogare i membri della Famiglia Reale e vieta loro di ritenersi offesi. Potrà esservi utile, se vi troverete nella condizione di non poter rivelare la natura delle indagini".
"Grazie, Lord Ciambellano. Il mandato sarà di grande aiuto. C'è un'altra cosa che vorrei chiedervi, se non è troppo disturbo".
"Senz'altro, Mr. Huntington. Di che si tratta?"
"Vorrei esaminare il sigillo reale".
"Nessun disturbo: è ancora qui nel mio ufficio". Apre un cassetto della sua scrivania, prende il sigillo e te lo porge. Esamini attentamente il cilindro, notando i graffi sul metallo e gli intarsi mancanti, poi alzi lo sguardo.
"Lo avete fatto pulire, Lord Ciambellano?" chiedi.
"Certamente. Non potevo certo mostrarlo alla Regina nelle condizioni in cui l'ho trovato stamattina. Ma perché me lo chiedete?"
"Questa potrebbe risultare essere l'arma usata per uccidere un uomo, Lord Ciambellano. Se fosse rimasta inalterata avrebbe potuto fornire indizi rilevanti per identificare l'aggressore".

"Ah, già" commenta il Lord Ciambellano senza eccessivo interesse. "Mi rendo conto che non avrei dovuto farlo pulire". Si alza, facendoti capire che il colloquio è terminato: "È confortante sapere che è un esperto ad occuparsi del caso. Buona fortuna Mr. Huntington". Sir Henry ti accompagna all'uscita.
Riporta l'**Indizio A** e il **Risultato A**.
Se vai al luogo del delitto, riporta la **Decisione 1** e vai al **452**.
Se interroghi gli ufficiali della Guardia, riporta la **Decisione 2** e vai al **396**.

365

Ti alzi immediatamente, e scusandoti per la fretta vai a cercare il capitano Wren, il comandante di compagnia del soldato Murphy. Ottieni il permesso di interrogare gli uomini della camerata di Murphy. Il capitano li riunisce e li lascia a tua disposizione.
"Uomini" dici, rivolgendoti a tutto il gruppo, "come sapete, la notte scorsa è avvenuto un grave incidente in cui un vostro commilitone è stato gravemente ferito. Abbiamo ragione di credere che l'assenza del soldato Murphy sia in qualche modo collegata a questo incidente. Dobbiamo contattarlo immediatamente. Avete l'assicurazione del capitano Wren che non verrà maltrattato, ma devo sapere dove si trova".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **314**.
Se ottieni 8-12, vai al **145**.

366

Dopo un breve silenzio, Sherlock Holmes si rivolge al dottore e gli chiede: "Cosa mi dite, Watson, perché la guardia è stata aggredita?"

"Va bene, Holmes, abboccherò al vostro amo. Sono perfettamente d'accordo con Richard nel pensare che il motivo dell'aggressione non fosse il furto. Il fatto che McNeal sia un nome irlandese e che la vittima appartenga alla Guardia Irlandese non significa niente di per sé, ma visto in una prospettiva più ampia potrebbe far pensare all'operato di una delle organizzazioni terroristiche irlandesi. Penso che in qualche modo l'accaduto sia da ricollegare a loro. Forse lo hanno aggredito perché non voleva cedere alle loro richieste".
"Ben detto, Watson" approva Holmes. "Tuttavia ritengo che la vostra conclusione sia errata".
"E perché mai?" domanda Watson in tono leggermente irritato.
"I Dinamitardi potrebbero anche essere coinvolti, ma io penso che il caso sia incentrato su di un ricatto. All'origine di questo delitto c'è il denaro, e posso affermare che molto probabilmente si tratta di qualcuno all'interno di Buckingham Palace. Qualcuno per cui le richieste di McNeal sono diventate insostenibili, ed è per questo che il soldato potrebbe perdere la vita".
"Quindi cosa mi suggerite di fare, Mr. Holmes? Devo confessare che l'idea del ricatto era passata per la testa anche a me, ma l'avevo scartata pensando agli altri aspetti del caso".
"Penso che per il momento tu abbia esaurito tutte le possibilità di venire a sapere qualcosa dalle guardie" dice Holmes, alzandosi per camminare avanti e indietro come è solito fare quando è immerso in una riflessione. "Forse ora dovresti cercare l'altro capo della matassa e individuare quelli che sono i potenziali assassini" prosegue.
"Buckingham Palace è ben sorvegliato, sia fuori che dentro, e qualsiasi movimento viene notato. Vai a controllare chi è entrato o uscito in quelle ore, scopri chi aveva

accesso ai posti delle sentinelle o chi poteva essere ricattabile".
"Capisco" commenti. "Questo apre tutta una serie di nuove piste da seguire. Lo farò immediatamente. Se ne avessi bisogno, posso tornare da voi?"
"Ma certo, Richard" risponde Holmes, "solo che anch'io mi rimetterò presto in attività. No, no, dottore non disturbatevi" dice Holmes alzando una mano per bloccare sul nascere le proteste di Watson. "So quello che sto facendo. Quest'ultimo mese ha rappresentato per me una sorta di processo di purificazione, paragonabile ai rituali cui si sottopongono certi indiani d'America prima di andare in battaglia. Per la prova d'ingegno che mi aspetta tutte le mie facoltà dovranno essere in perfetta efficenza. Ci vorrà un segugio di prim'ordine per stanare quella volpe".
"In nome del cielo, Holmes, di cosa state parlando?" chiede Watson con indignazione. "E cosa significa questa faccenda della purificazione?"
"Potrete disapprovare i miei metodi, dottore" riprende Holmes, "ma dovete ammettere che sono stati efficaci. Mi aspetta la prova più ardua della mia vita. Saprete tutto a tempo debito".
Poi raddrizza la schiena e si rivolge di nuovo a te. "Ma noi stiamo sottraendo Richard ai suoi doveri, dottore. Non ti tratterremo oltre, Richard".
Li saluti, ringraziandoli entrambi, ed esci.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **248**.
Se ottieni 7-12, vai al **185**.

367

"Sally Barnes? E che ci va a fare da Sally, uno tutto per benino come te?" Stai per rispondere, ma ti previene.

"Lascia stare" dice. "Io, sicuro, non lo voglio sapere. Quella chiama i guai. L'ho sempre detto a Teddy, l'ho detto a tutti..."
Continua borbottando qualcosa, poi di colpo ti guarda, come se si fosse dimenticata di te. "Sally è su di sopra... per quel che ci puoi trovare". Indica con un cenno del capo le scale in fondo al pub, poi aggiunge: "Prima stanza a destra".
Sali le scale e, trovata la porta, bussi.
"Helen?" chiede una voce dall'interno. "Sei tu?" è una voce piena e musicale; cominci a chiederti che aspetto abbia questa Sally. "No, non sono Helen" dici. "Sono Richard Huntington, e devo parlarvi di una questione riservata, Miss Barnes. Vi dispiacerebbe aprire la porta e uscire un momento?"
La porta si apre e vedi solo una sagoma in controluce, a causa della finestra aperta dall'altra parte della stanza. Appena ti abitui alla luce riesci a vederla in viso. È giovane, avrà vent'anni, forse meno, e non è particolarmente bella, ma ha degli splendidi capelli di un biondo dorato, raccolti sul capo in modo da ricadere in voluminosi boccoli.
Ti osserva per un momento con sguardo penetrante, poi apre la porta completamente. "Entrate Mr. Huntington" dice. "Non vi offendete se lascio la porta aperta, vero?"
"Nient'affatto" rispondi con un sorriso che speri sia disarmante. Poi assumi un contegno più serio e vieni al dunque. "Sono qui per una questione molto delicata, Miss Barnes. Dovrei rivolgervi alcune domande a proposito di un gentiluomo di vostra conoscenza, un soldato di nome Thomas McNeal".
"Gentiluomo!" esclama con una risatina mentre scuote il capo. "Dubito che qualcuno lo abbia mai chiamato 'gentiluomo' prima d'ora. Comunque lo conosco. Continuate, è forse nei guai?"

"Non credo che sia accusato di qualcosa, Miss Barnes" dici prendendo tempo. "Avrei bisogno di sapere qualcosa su di lui, per esempio se ha amici, che abitudini ha, dove va quando non è in caserma".
"Siete della polizia, Mr. Huntington?"
"No, Miss Barnes" la rassicuri. "Ma non mi sorprenderebbe se la polizia venisse presto a farvi le stesse domande".
"E non potreste dirmi per quale motivo mi state facendo queste domande?"
Sentendola parlare ti viene spontaneo chiederti cosa faccia in un quartiere così squallido una donna che ha evidentemente una buona educazione. "Temo di no, Miss Barnes" rispondi. "Per il momento non mi è permesso. Mi darete queste informazioni?"
Si stringe nelle spalle. "Suppongo che non ci sia niente di male. Cosa volete sapere?"
"Ultimamente, si comportava in modo insolito?"
"È curioso che me lo chiediate" dice pensosamente. "Perché ha detto che, tempo un'altra settimana, avrebbe fatto fortuna". Finita la frase ti rivolge uno sguardo provocatorio. "Perché lui voleva sposarmi, capite?"
Annuisci col capo. "Ha detto come si sarebbe procurato il denaro?"
"No, Mr. Huntington. E siccome non pensavo che parlasse sul serio, non gliel'ho chiesto".
Le fai altre domande, ma è evidente che non ti servirà gran che. E intanto pensi: 'questa donna meriterebbe ben di più'.
"Non pensate che io viva qui a Spitalfields per qualche sfortunata circostanza, Mr. Huntington" dice lei d'un tratto. "Il mio posto è qui. Sono una di loro, per quanto voi possiate pensare il contrario" dichiara con un tono di voce che diventa sempre più duro. "La mia vita è questa. Io ho scelto questa gente e loro hanno scelto me, perché appar-

teniamo allo stesso mondo, capite? E ora vi prego di andarvene, Mr. Huntington".
Le sue ultime frasi ti hanno fatto venire un brivido alla schiena, e l'idea di andartene non ti dispiace affatto. Hai la spiacevole sensazione che l'anziana barista non avesse torto.
Riporta l'**Indizio E**, poi lancia i dadi.
Se ottieni 2-10, vai al **481**.
Se ottieni 11-12, vai al **254**.

368

Sei sicuro che ci sia dell'altro, oltre a quello che McGill vuol farti credere. Sa qualcosa, e dev'essere qualcosa di importante.
Riporta la **Deduzione 1** e vai al **152**.

369

"Ad ogni modo" ribatti, "non ha alcuna importanza: è stato arrestato per tradimento e omicidio".
Se finora ha superato la prova da vera attrice, ora la tua affermazione riesce a far crollare anche la sua imperturbabilità. Sussulta, poi si porta una mano alla bocca, con lo sguardo terrorizzato. Quindi si volta ed esce rapidamente di scena.
La segui, tra gli sguardi infuriati di tutto lo stuolo di ammiratori, sapendo che se riuscirai a parlarle a quattr'oc-

chi per un minuto tutti i tuoi interrogativi troveranno risposta.
Frau Mueller fugge salendo per uno scalone, e tu cerchi di starle dietro; ma ad un tratto un uomo ti sbarra il passo. "Posso fare qualcosa per voi, Mr. Huntington? Sono Otto Mueller, Secondo Segretario all'ambasciata e marito della signora" dice freddamente, senza traccia di accento.
È un uomo di statura media, sulla quarantina, biondo con qualche traccia di grigio alle tempie. I freddi occhi azzurri, più che a un diplomatico, fanno pensare a un killer. La contraddizione è rafforzata dalla cicatrice, probabilmente riportata in un duello, che sembra un piccolo fulmine sulla sua guancia destra, così bianca, sottile e frastagliata.
"Devo parlare con vostra moglie, Herr Mueller" dici, pur sapendo di non avere speranze. "È in possesso di informazioni di cui ho assolutamente bisogno".
"Non siete che l'ultimo di una lunga fila di uomini che vogliono rendere omaggio a mia moglie, Mr. Huntington; e come voi, quasi tutti vorrebbero parlarle in privato. Vi prego di andarvene".
Non c'è nient'altro che tu possa fare qui, trovandoti oltretutto su suolo tedesco; quindi ti allontani.
Riporta l'**Indizio Z** e vai al **371**.

370

Entri nella stanza e ti rivolgi agli altri soldati. "Uomini" inizi, "sono stato incaricato dal Lord Ciambellano di indagare sull'incidente della notte scorsa, e vorrei farvi qualche domanda. C'è qualcuno di voi che sa qualcosa della vita privata del soldato McNeal?"
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **320**.
Se ottieni 7-12, vai al **272**.

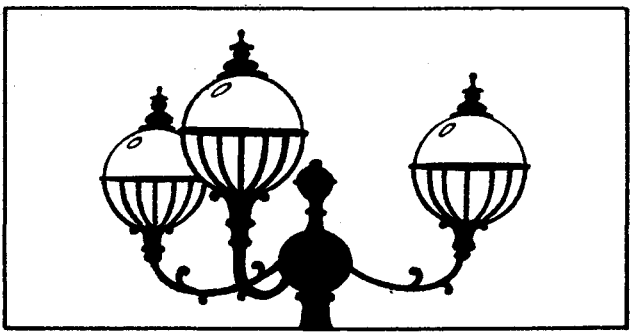
371

Questa pista sembra essere arrivata a un punto morto. Decidi di ritornare in Baker Street per chiedere consiglio a Sherlock Holmes. Esci in strada e scruti nel buio cercando una vettura. D'un tratto senti uno scalpitio di zoccoli alle tue spalle: ti volti e vedi una carrozza lanciata contro di te, con il vetturino che frusta il cavallo a tutta forza. Ti affidi alla tua prontezza di riflessi e tenti di metterti in salvo.

Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.

Se ottieni 2-5, vai al **454**.

Se ottieni 6-12, vai al **394**.



372

Anche se ti piacerebbe assistere alla cerimonia, non ne hai il tempo. Vai all'ufficio del Lord Ciambellano per chiedergli alcune cose, ma purtroppo scopri che il Lord è uscito e non tornerà fino al pomeriggio. A questo punto puoi anche accettare l'invito del capitano Treadwell , e in un paio di minuti riesci a trovare un buon punto da cui osservare la cerimonia.

Riporta la **Decisione 10** e vai al **329**.

373

Decidi di andare a ispezionare la branda di McNeal. Gli ufficiali hanno già esaminato i suoi effetti personali, ma ti è venuto in mente che potrebbe aver nascosto qualcosa vicino alla branda. Forse potresti trovare un indizio che ti permetta di risalire a chi stava ricattando, se questa è effettivamente la ragione per cui è stato aggredito.
Vai nella sua camerata, che si trova all'estremità della caserma. Normalmente i letti sono a castello, ma le guardie della Regina hanno qualche privilegio. La branda di McNeal è nell'angolo dello stanzone. Trovi un baule ai piedi del letto e, addossato alla parete tra questo e quello vicino, un armadietto.
Riporta la **Decisione 17**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **159**.
Se ottieni 7-12, vai al **311**.

374

Dopo aver cercato ancora per una mezz'ora, ti dai per vinto. Il panettiere deve essere scappato per qualche altro motivo.
Vai al **289**.

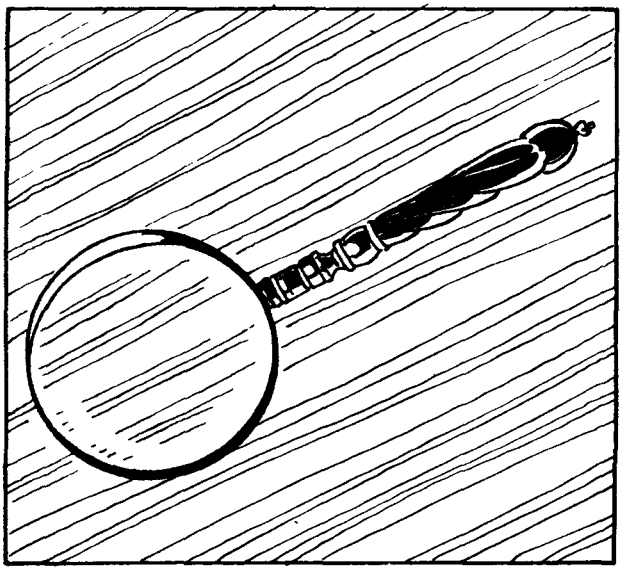
375

Resta stupefatto per un attimo, e intanto scuote il capo come se non fosse d'accordo. "Potreste anche aver ragione, tuttavia non sono dello stesso parere. È un'idea originale, ma lasciate che vi dica qual è, a mio avviso, il potenziale beneficiario dell'operato del ricattatore".
Vai al **443**.

376

"Sì, i fatti sembrano indicare il soldato Murphy. Dopotutto, i piani erano di tale importanza per i separatisti, che questi possono benissimo averlo incaricato di controllare i movimenti del soldato McNeal. Sebbene quella notte non fosse

in servizio, appartenendo al reparto di guardia può essere entrato nei cortili del palazzo senza che questo venisse annotato nei registri. Probabilmente si è impossessato dei piani e si è allontanato".
Vai al **266**.



377

Qui hai ormai esaurito tutte le possibilità di scoprire qualcosa. Si impone una visita a Sherlock Holmes. Dopo aver ringraziato il capitano Wren, lasci la caserma e sali su una carrozza, facendoti portare al 221 di Baker Street.
Vai al **390**.

378

Nessuno si fa avanti: o non hai saputo chiedere nel modo giusto, oppure nessuno sa niente.

Se non hai riportato la **Decisione 17**, e vuoi ispezionare la branda di McNeal, vai al **373**.
Se cerchi il capitano Treadwell, vai al **227**.
Se vuoi chiedere consiglio a Sherlock Holmes, vai al **419**.

379

"E Mr. Eagleton, Milord?"
"Mr. Eagleton?" ripete perplesso.
"Il vostro compagno della notte scorsa, Milord".
"Io non so d..." esordisce in tono deciso, ma poi si blocca, ricordando. "Ah, Mr. Eagleton! Cosa vorreste sapere?"
"Mr. Eagleton è qui con voi ora, Milord?"
"No" risponde in tono evasivo. "Mr. Eagleton non è qui con me. Deve essere nella sua suite. O forse è andato a casa".
"Nessuna delle due cose, Milord, e io devo parlare con lui".
"Beh, non è qui. Volete perquisire l'appartamento?"
"No, Milord. Se voi dite che non è qui, allora non è qui. Sapete dove sia, Milord?"
"Ma, naturalmente no. Non è mia responsabilità controllare gli spostamenti nell'intero palazzo".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **121**.
Se ottieni 7-12, vai al **125**.

380

"Sto indagando a proposito di un incidente che ha avuto luogo a Buckingham Palace stamattina presto, press'a poco all'ora in cui stavate facendo una consegna. Cosa mi dite dell'accaduto?"
"Niente. Ho fermato il carro di fianco a quello del fornaio, Holston. Quello è un uomo disonesto, dovreste parlare con lui, non con me".
"È ciò che intendo fare" dici. "Continuate, prego".

"Lui e Bill Turpin si sono quasi presi a pugni. Hanno dovuto chiamare la guardia per separarli".
"Che altro?" insisti.
"Niente" afferma in tono deciso. "Ho scaricato il carro e me ne sono andato".
"Perché avete detto che il fornaio è un uomo disonesto?"
"Ha ottenuto il contratto con Buckingham Palace corrompendo un dipendente, ecco perché".
"È forse un violento?"
"No, neanche un po'. È troppo delicatino per essere un violento. Mangia troppo pane!".
Gli fai altre domande, ma non ti dice niente di nuovo. Così lo lasci ai suoi clienti e te ne vai.
Vai al **289**.

381

Stai per smuovere le braci quando, tra la cenere, noti un foglio di pergamena bruciato solo in parte. È coperto di fuliggine e la luce è troppo poca per distinguere il colore, ma al foglio manca un pezzo di angolo di forma triangolare. Purtroppo proprio in quel momento entra in contatto con le braci, e prende fuoco prima che tu possa recuperarlo. Rassegnato, aggiungi altra legna e in pochi attimi scoppietta una bella fiamma. Quando torni a sederti, l'ammiraglio Weathersley ti porge un bicchierino. Noti un'espressione sofferente sul suo volto, e mentre sorseggi lentamente il tuo brandy mediti sulle possibili implicazioni di ciò che hai visto.
Se chiedi all'ammiraglio della pergamena, vai al **393**.
Se fai finta di niente, vai al **195**.

382

"Non mi ha fornito altre informazioni rilevanti per l'indagine". Vai al **142**.

383

Segui il tuo uomo a piedi, e questo si dirige a nord, verso il Marble Arch. È tardi, e ci sono ormai pochi pedoni in giro, quindi per non farti notare devi essere molto cauto quando passi sotto i grossi lampioni a gas. Ogni tanto la tua preda si guarda indietro, ma non sembra essersi accorto della tua presenza.

Arrivato allo Speaker's Corner, procedi lungo il bordo di Hyde Park rimanendo nell'ombra; cerchi di non perderlo di vista, ma non ti riesce. Mentre tenti di recuperare terreno, improvvisamente McGill sbuca da una macchia d'ombra con un'arma puntata contro di te. Ti getti a terra

proprio nell'istante in cui vedi il lampo partire dalla canna della piccola pistola.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **432**.
Se ottieni 6-12, vai al **399**.

384

Riesci ad afferrare Holston per un braccio proprio mentre sta per entrare nel labirinto del mercato di Covent Garden. "Il gioco è finito, Mr. Holston" dici. "Vi conviene confessare, ormai vi ho preso".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **176**.
Se ottieni 6-12, vai al **160**.

385

"Spiacente, signore" risponde con la rigidità con cui si rivolgerebbe ad un superiore. "Temo di non potervi aiutare. Ho ricevuto precisi ordini di non parlare della faccenda. Dovete rivolgervi al capitano".
Se hai riportato la **Decisione 4**, vai al **235**.
Altrimenti, vai al **485**.

386

Ti sforzi di andartene lasciando che la cosa finisca lì, ma non ci riesci. Vai al tavolo del segretario e lo guardi minaccioso. "Sapevate perfettamente che non c'era!"
"No, Sir, non lo sapevo. Ha un'entrata privata, e io so quando esce solo se vuol farmelo sapere".
Potrebbe anche essere così, ma il segretario si è certamente divertito molto a tenerti sulle spine.
"In tal caso, mi scuso per ciò che ho detto" affermi, con aria tutt'altro che dispiaciuta. "Ah, se vi può interessare, quel totale non è 386, ma 368" aggiungi, indicando una delle cifre che riempiono la pagina.

"Che totale?" chiede lui con ingenuo interesse.
"Quello". Così dicendo metti il dito sul numero incriminato e contemporaneamente urti il calamaio, rovesciandolo. "Accidenti!" esclami fin troppo mortificato. "E dire che non sono così sbadato di solito. Dev'essere stata quella sedia. Sono terribilmente spiacente". Te ne vai, lasciando il segretario a cercare di tamponare l'inchiostro che cola per tutta la scrivania.
Esci su The Mall e ritorni a Buckingham Palace a piedi. Appena arrivi ti si avvicina un valletto, il quale ti informa che il Lord Ciambellano vorrebbe vederti.
Vai al **278**.

387

Ti alzi deciso dalla sedia.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-4, vai al **169**;
se ottieni 5-12, vai al **422**.

388

Riesci ad afferrare il candelabro strappandoglielo di mano. Poi lo rimetti sul tavolo da cui lo ha preso, notando l'etichetta sul piedistallo: 'Oreficeria Reginald Ware, Piccadilly'.
Lord Sumpter barcolla e si appoggia al tavolo passandosi una mano tremante tra i capelli. "Posso anche dirvi la verità, vecchio mio, e comunque la scoprireste molto presto. Mr. Eagleton non è un gentiluomo, ma se desiderate trovarlo, dovete chiedere a Lord Befford".
Vai al **473**.

389

"La vittima, McNeal, sembra essere un buon soldato, uno tutto d'un pezzo. Tra le cose che ho saputo, quella che mi ha colpito è che era impegnato in una specie di missione

segreta, qualcosa che lui considerava un grande servizio per la sua patria".
Holmes non dice niente, ma resta a guardarti pensieroso accarezzandosi il mento. Vai al **478**.

390

A un certo punto, lungo il tragitto, ti senti un paio di occhi addosso. Cerchi tra la folla ai lati della strada, ma la carrozza accelera e non riesci a capire da dove ti arrivava la sensazione di disagio. Vai al **206**.

391

"L'ho fermato, e ho saputo che al momento dell'aggressione era di guardia all'altro lato del portone. Sostiene di non aver né visto né sentito niente, ma sembrava molto nervoso. Sospetto che sappia più di quello che dice. Lo interrogherò di nuovo".
"Molto bene, Richard" approva Holmes.
Vai al **141**.

392

L'oreficeria Reginald Ware si trova in un lussuoso palazzo di Piccadilly Street. La facciata, dominata dal contrasto tra la pietra nera e gli infissi bianchi, è un singolare esempio di equilibrio architettonico. Entri nel grande negozio e ti fermi un attimo per scrollarti un po' di nevischio dal cappotto. Quasi istantaneamente ti compare davanti un uomo dall'aria abbastanza giovane.
"Posso esserle utile, signore?" chiede con fare complimentoso.
"Direi di sì" rispondi. "Sono qui per parlare con un vostro dipendente, William Turpin".

Il suo atteggiamento diventa subito più distaccato. "Mr. Turpin è uno dei nostri orefici. Al momento non c'è, posso esserle d'aiuto?"
"È possibile" dici, "se siete responsabile della sua condotta di stamattina a Buckingham Palace".
"Ah..." farfuglia il commesso sentendo che la situazione gli sta sfuggendo di mano. "Posso chiedervi per quale motivo volete vedere Mr. Turpin?"
"Mi chiamo Richard Huntington e sono stato incaricato dal Lord Ciambellano di indagare circa una vicenda che ha avuto luogo stamattina al palazzo reale. Il vostro uomo potrebbe esservi implicato".
L'apprensione che traspariva dal suo sguardo si trasforma in vera e propria paura. "Credo di aver sentito rientrare Mr. Turpin in questo momento" dice tutto d'un fiato. "Se volete attendere un momento..." e scompare nel retro del negozio. Un attimo dopo ne esce un uomo alto, più alto di te e più magro, coi capelli scuri un po' radi e il naso aquilino. Ha le mani affusolate e le dita più lunghe che tu abbia mai visto.
"Volete parlare con me?" chiede esitante. "Mr. Smoller dice che siete venuto perché ho fatto qualcosa stamattina al palazzo, ma io non ho fatto niente, lo giuro, signore".
"Non ho detto che abbiate fatto qualcosa di male, Mr. Turpin. Voglio solo farvi delle domande sull'accaduto. Mi direte ciò che sapete?"
Riporta la **Decisione 13**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **257**.
Se ottieni 7-12, vai al **440**.

393

"Io penso che sappiate cosa ho visto nel fuoco, ammiraglio".
"Cosa volete dire, Mr. Huntington?"

"Era un foglio della carta da cancelleria della Regina".
"E con ciò? Sua Maestà mi invia spesso richieste di informazione. Volete vederne una?" Si alza, va a prendere dal cassetto centrale della scrivania diversi fogli della stessa pergamena e te li porge.
Una è indirizzata all'Ammiragliato e richiede informazioni sullo stato di disciplina e di morale della marina, ora che è stata abolita la fustigazione. Un'altra chiede il resoconto di un incidente in cui una nave da guerra britannica e una americana sono entrate in collisione. In effetti ricordi che qualche tempo fa i giornali avevano riportato la notizia, così le restituisci.
Se insisti, chiedendogli del foglio con l'angolo mancante, vai al **421**.
Se lo ringrazi e te ne vai, vai al **239**.

394

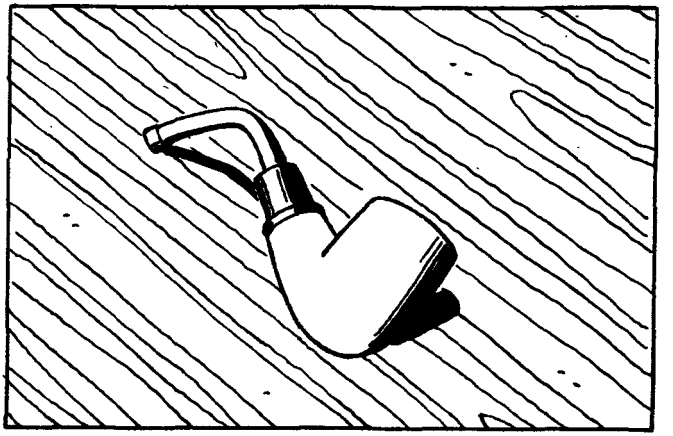
Ti butti di lato appena in tempo, e mentre ti rialzi ti chiedi se sia stato veramente un incidente. Poi ti togli la polvere di dosso e ti dirigi verso Baker Street.
Vai al **413**.

395

Decidi di interrogare gli amici del Principe di Galles. Ti è stato riferito che Lord Befford e Lord Sumpter hanno passato la notte in due degli appartamenti di rappresentanza al pianterreno. Sebbene non sia stato registrato, supponi che l'uomo che il soldato McGill ha identificato come Mr. Eagleton sia rimasto con uno dei due. D'altra parte è improbabile che uno degli amici del Principe di Galles aggredisca un soldato senza motivo.
Se interroghi Lord Befford, vai al **473**.
Se invece interroghi Lord Sumpter, vai al **360**.

396

Gli ufficiali della Guardia finiranno il turno tra poco, così decidi di interrogarli adesso per non dover andare fino alla caserma più tardi.
Se interroghi il sergente della Guardia, vai al **143**.
Se invece interroghi l'ufficiale della Guardia, vai al **485**.



397

"Negli ultimi due giorni no, signore. L'ultima volta l'ho cercato per chiedergli se scambiava il turno di guardia con me ieri notte. Volevo scoprire cosa fa Molly McGee mentre il suo caro Murphy è di guardia. A Thomas andava bene. Ha detto che anche lui aveva qualcosa da fare, stasera". Detto questo, sembra che gli sia caduta la lingua. Non ti resta che riconsegnarlo ai suoi superiori e tornare al palazzo reale.
Riporta l'**Indizio G** e il **Risultato G**.
Se hai riportato la **Decisione 4**, vai al **235**.
Altrimenti decidi di parlare con l'ufficiale della Guardia; vai al **485**.

398

C'è qualcosa che stona nell'atteggiamento di McGill; il suo tono provocatorio sembra calcolato. Sa certamente più di quello che dice.
Riporta il **Risultato C**; poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **308**.
Se ottieni 7-12, vai al **368**.

399

Senti il proiettile sibilarti molto vicino all'orecchio, ma non vieni colpito. McGill ti tira addosso la pistola e fugge nell'oscurità. Ti alzi da terra e lo insegui.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **403**.
Se ottieni 6-12, vai al **407**.

400

"Altolà, soldato" gli ordini con la voce sicura. Lui si ferma, e con una certa riluttanza dice: "Sì, signore".
"Voglio sapere qualcosa della notte scorsa" continui. "Qual era il tuo posto di guardia, e in che turno?"
"Guardia C, signore" dice esitante, ma poi continua quasi in tono di sfida: "Ero di guardia nel cortile interno insieme a McNeal".
"Cosa mi dici della notte scorsa, soldato?"
"Niente da dire, signore. Pioveva e faceva freddo. Quando è arrivato il sergente coi due che dovevano darci il cambio, hanno trovato il povero Thomas mezzo morto nella sua garitta".
"E tu non hai sentito niente? Un uomo è stato quasi picchiato a morte a meno di trenta metri da te, e tu non hai sentito niente?"
"Esatto, signore!" scatta il soldato. "Non ho sentito niente! So che non mi credete, e neanche il capitano mi crede. Ma

voi non eravate là fuori col vento e la grandine che c'era ieri notte, io sì".
"Come ti chiami, soldato?" gli chiedi.
"Soldato Joseph McGill" risponde rigidamente.
"Americano?"
"Canadese, signore".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **163**.
Se ottieni 7-12, vai al **398**.

401

Hai già perso fin troppo tempo, e non puoi sprecarne altro aspettando che ritorni l'ammiraglio Weathersley. Ti restano già meno di trenta ore per risolvere il caso prima che il Lord Ciambellano chiami la polizia, ammesso che McNeal non muoia prima.
Esci dal palazzo reale, e nel buio della sera ti incammini lungo The Mall verso l'Ammiragliato. Non piove quasi più e fa un po' meno freddo, ma si sta alzando la foschia, e i lampioni hanno già un alone di luce dorata. Il rumore dei tuoi passi sulla ghiaia a lato della strada è attutito dalla nebbia.
A un certo punto senti un altro rumore poco lontano. Ascoltando più attentamente distingui un passo furtivo: qualcuno ti segue, rimanendo dove non puoi vederlo. Potrebbe essere un altro pedone notturno, ma non sembra, visto che sembra tenere il tuo stesso passo. Allora ti fermi e ti giri bruscamente.
Non vedi nulla, e non si sente più nessun rumore. Fai qualche passo indietro, ma non vedi né senti niente. Passi sotto un lampione e noti le tue impronte sulla ghiaia bagnata. Chinandoti per guardarle meglio, vedi che c'è un'altra impronta parzialmente sovrapposta a una delle tue. Scruti nella direzione da cui sei venuto, ma non vedi

niente. Dopo un attimo di esitazione ti volti e prosegui verso l'Ammiragliato.
Entri e chiedi informazioni a un impiegato che ti manda al terzo piano, e qui trovi l'ufficio dell'ammiraglio Weathersley. Apri la porta e trovi un uomo seduto ad una scrivania ingombra di carte. Non hai mai visto l'ammiraglio, ma non è certo questo qui. Dev'essere il suo segretario, pensi, e vai alla scrivania.
"Sì?" dice il segretario senza distogliere lo sguardo dalle sue carte.
"Sono Richard Huntington" dichiari, "e ho affari urgenti da discutere con l'ammiraglio Weathersley".
"E di cosa si tratterebbe?" chiede il segretario con petulanza. 'Maledizione', pensi tra te, 'un altro guardiano'.
"Spiacente, ma la cosa è riservata, e soprattutto molto urgente".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **466**.
Se ottieni 8-12, vai al **156**.

402

Murphy ti è sfuggito. L'East End è un dedalo di viuzze e lui lo conosce certamente meglio di te: non lo troverai mai. Chiami una carrozza e dici al vetturino di portarti al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

403

Sembra sparito nella notte. Dopo averlo cercato nel parco per un'ora devi arrenderti all'idea che ti sia sfuggito.
Vai al **497**.

404

Qualche minuto dopo senti dei passi nel corridoio e vedi abbassarsi la maniglia. L'ammiraglio Weathersley entra, e sulle prime non si accorge di te. Si passa nervosamente una mano tra i capelli e fa per prendere una bottiglia di rum da un tavolino. Come si volta, la tua vista lo fa trasalire.
"Buonasera, ammiraglio" dici con indifferenza, "spero di non avervi spaventato".
"Cosa fate qui?" ribatte in tono iroso. "Al diavolo, Huntington! Questo non è un locale pubblico. Andatevene!"
"Cosa vi succede, ammiraglio? Come mai siete così nervoso? Forse perché il soldato McNeal è morto e ora siete ufficialmente un assassino?"
"Non so di cosa stiate parlando" dice l'ammiraglio, versandosi un po' di rum con le mani che gli tremano.
"Di certo non volevate che si salvasse" continui. "D'altronde, la prima cosa che avrebbe fatto sarebbe stata identificarvi. Oppure no? Forse avrebbe esitato a fare il vostro nome. Dopotutto gli avevate fatto un bel servizio, non è così?"
"Cosa volete dire?" Ora c'è una luce sinistra nel suo sguardo.
"So tutto, ammiraglio Weathersley" dici togliendoti di tasca la lettera e mostrandogliela.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-6, vai al **215**;
se ottieni 7-12, vai al **158**.

405

"Chi mi assicura che è in ufficio?"

"È appena entrato, signore".

"Controllate, prego". La tua più che una richiesta è un ordine, e non dà al segretario nessuna possibilità di ribattere.

Con l'aria di chi deve fare un grande sforzo per sopportare certi imbecilli, l'uomo si alza e va verso l'ufficio. Apre la porta e si sporge per guardare; poi la richiude e si volta con uno sguardo interrogativo. "L'ammiraglio non è in ufficio!" ammette in tono scandalizzato. "Deve essere andato al palazzo. I conti non saranno mai pronti per domattina!"

Lo ringrazi e te ne vai. Vai al **422**.

406

Lord Befford ha gli occhi iniettati di sangue, dopo aver inghiottito l'insulto che hai osato fargli. "Dannazione a voi Huntington! C'è una donna lì dentro. L'ho travestita da uomo e l'ho fatta entrare nel palazzo di nascosto. Lo so, è stato un gesto sconsiderato, ma ormai il danno è fatto".

Questo idiota incosciente ha portato una donna a Buckingham Palace, e molto probabilmente è un'avventuriera della peggior specie! Se il fatto diventasse di dominio pubblico, lo scandalo potrebbe intaccare per sempre l'im-

magine del Principe di Galles. Nessuno crederebbe che non ne sapesse niente.
Per trent'anni gli Inglesi gli hanno perdonato i suoi capricci, ma solo perché è sempre stato attento a non mettere in pericolo il prestigio della Regina. Ma ciò che hai scoperto oggi colpirebbe troppo vicino al cuore della monarchia: Lord Befford ha fornito ai giornali l'occasione di distruggere il Principe di Galles e danneggiare la Regina Vittoria.
"Lord Befford, vi consiglio di far uscire 'Mr. Eagleton' dal palazzo immediatamente. Io non ne parlerò con nessuno".
Vai al **265**.

407

Ti distanzia, ma riesci a non perderlo di vista. Ad un tratto vedi che rallenta, e allora ti appiattisci dietro a un albero pensando che potrebbe avere un'altra pistola. Ma la tua preda vuole solo controllare di averti seminato: infatti resta ad osservare per diversi minuti, poi sembra rassicurato e prosegue lungo il sentiero con passo normale. Decidi di seguirlo anche se sai che ora starà sul chi vive.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **420**.
Se ottieni 7-12, vai al **426**.

408

Quando finisci di parlare l'ispettore Gregson si appoggia allo schienale con fare pensoso. Dopo un attimo ti guarda, e dice: "Siete sicuro di non avere idea di chi sia questa donna misteriosa, Mr. Huntington? Non avete fatto un patto con l'assassino, vero?"
"Certo che no! Vorrei sapere l'identità di quella donna quanto voi!"
"Molto bene, Mr. Huntington. Sembra che abbiate fatto un buon lavoro, per un dilettante. Tuttavia ritengo che noi

avremmo svolto l'indagine più rapidamente, trovando una risposta ad ogni interrogativo".
"Cosa volete dire, ispettore Gregson?"
"A voi sembra logico che McNeal volesse i piani dell'ultimo tipo di nave da guerra?"
Se ti sembra logico, vai al **166**.
Altrimenti, vai al **316**.

409

L'ammiraglio sposta alcune carte da una pila a un'altra, cosa che ti sembra inutile al momento. Probabilmente è dovuta al nervosismo. Mentre ritira la mano noti un brutto taglio che attraversa due nocche, e sembra essere recente.
Riporta l'**Indizio M** e vai al **468**.

410

"Soldato Murphy, vorresti farmi credere che non fai più parte di quell'organizzazione?" Stai sparando alla cieca. Si affloscia sulla seggiola, sconfitto. "No, signore. Mi avete beccato, proprio così. Ma quello che ho detto di Thomas è vero. Se n'è andato dal gruppo qualche anno fa. Io ho anche provato a farlo tornare, sì, ci ho provato. Ma lui ha detto che non gli piaceva la violenza". Rivolge uno sguardo timoroso al capitano Wren, e sperando di prevenire ciò che inevitabilmente lo aspetta, aggiunge: "Ero solo un messaggero, signore, io non ho mai ammazzato nessuno".
"Sai quanto ti servirà, Murphy!" spara a zero il capitano Wren, rivolgendosi subito dopo a te: "Avete finito con lui signore?"
"Non ancora, capitano, se non vi spiace".
Riporta il **Risultato F** e vai al **423**.

411

C'è un particolare della cerimonia a cui hai appena assistito che ti frulla nella testa, e ti richiama alla memoria i racconti di tuo zio Gerald, veterano di tante battaglie. Ti fermi un attimo per lasciar affiorare il ricordo. È qualcosa che ha a che fare con il modo in cui il capitano Treadwell teneva la sciabola durante la cerimonia. Poi, di colpo, ci sei: l'unico reggimento in cui gli ufficiali impugnano la sciabola in quel modo è quello della Guardia Irlandese. Ti chiedi, però, se questo fatto sia rilevante per le indagini.
Riporta l'**Indizio H** e vai al **235**.

412

Quando lasci Baker Street diretto a Buckingham Palace, stai ancora pensando alle critiche di Holmes. Appena arrivi, vai direttamente all'appartamento dell'ammiraglio Weathersley e bussi alla porta. In quel momento passa una cameriera e ti dice che l'ammiraglio è dovuto uscire più di un'ora fa.
"È dovuto uscire?" chiedi. "Sai chi può averlo mandato a chiamare?"
"No, signore" risponde, "l'ammiraglio ha ricevuto un messaggio stamattina, e dopo era proprio agitato. Poi è uscito in fretta e furia, senza dire quando tornava".
Se cerchi di entrare nell'appartamento, vai al **119**.
Se invece aspetti che l'ammiraglio ritorni, vai al **102**.

413

Sherlock Holmes è in casa quando arrivi, e lo trovi immerso in profonde meditazioni. Non sembra particolarmente felice di vederti, ma le prime parole che ti rivolge cancellano questa impressione. "Entra, Richard, entra. Sarò felice di pensare a qualcosa che mi distragga da questo mio caso, in cui, devo ammetterlo, non sono approdato a nulla.

La volpe è veramente molto astuta. Dimmi cosa sei riuscito a sapere".
Gli riferisci tutto ciò che hai scoperto dall'ultima volta che vi siete visti, cercando di rendere il racconto più dettagliato possibile, ma senza dilungarti inutilmente. Quando arrivi al tuo incontro con Otto Mueller, Holmes sembra farsi particolarmente attento.
"Richard, descrivimi questo Mueller" ti chiede.
"Sarà alto poco più di un metro e settanta, Mr. Holmes; biondo, carnagione chiara ed occhi di un azzurro glaciale. Ha lo sguardo più freddo che io abbia mai visto... e una cicatrice che sfregia la guancia destra".
"Sforzati, Richard. È una cicatrice molto irregolare, di forma vagamente simile a un tridente?"
"Beh, io l'avrei paragonata a un fulmine, ma comunque direi di sì. Ma perché, questo cambia qualcosa?"
"Cambia l'intera faccenda, Richard. L'uomo che hai appena descritto è il Conte Helmut von Steincastle, capo del controspionaggio tedesco e killer fidato al servizio del Principe Bismark. Questo spiega molte cose".
"Bismark? Ma si è dimesso" osservi.
"È evidente che il nostro uomo ha trovato un nuovo padrone, probabilmente il giovane Kaiser. Richard, quell'uomo è estremamente pericoloso. Non cercare di catturarlo da solo, ricorri piuttosto all'aiuto della polizia. Il Conte von Steincastle è responsabile dell'assassinio di oltre una dozzina di persone, e queste sono solo le vittime di cui sono personalmente al corrente. Sembra che abbia persino ucciso il suo Re".
"Il suo Re?" chiedi incuriosito. "Quale?"
"Il Conte è nato in Baviera, anche se ben presto si è trasferito in Prussia. Quando Ludwig il Folle, Re di Baviera, morì, von Steincastle era agli inizi della sua carriera ma già agli ordini del Principe Bismark: la cosa fu fatta passare per un incidente, ma io ho scoperto che fu lui ad

assassinarlo. Grazie a ciò la Prussia assunse il controllo del regno indipendente di Baviera, e anche il potere che il Kaiser ha oggi in Germania è, in parte, dovuto a quell'episodio".
"Ma in questa faccenda, quale pensate che sia il suo ruolo?"
"Non mi sorprenderei se si scoprisse che orchestrava l'intera faccenda. Probabilmente la donna non è sua moglie, e lui stesso deve aver pilotato la relazione di lei con l'ammiraglio Weathersley. Senza dubbio i separatisti irlandesi sono stati utilizzati come tramite, senza che sospettassero mai, come d'altronde non lo ha mai sospettato l'ammiraglio, che il controllo della situazione non era in mano loro, ma di von Steincastle. E di questo puoi esserne certo".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **416**.
Se ottieni 7-12, vai al **418**.

414

Scopri che il County Cork non è lontano da dove ti trovi. È quasi mezzogiorno e così decidi di andarci. Entri nel pub e noti che immediatamente tutti i presenti si ammutoliscono. Sei indubbiamente riconoscibile per quello che sei: un gentiluomo inglese in un pub di irlandesi. Anche se cer-

cassi di far uscire il barista, non otterresti niente, tranne, probabilmente, una coltellata tra le costole.
Lancia i dadi:
se ottieni 2-9, vai al **104**;
se invece ottieni 10-12, vai al **234**.

415

Devi aver messo a segno un bel colpo, interrogandolo. Qualcosa lo rende molto nervoso, e questo qualcosa potrebbe essere proprio il delitto su cui devi fare luce. Sembra che strofini quell'orologio come se fosse un amuleto. Vai al **453**.

416

"Cosa mi consigliate di fare, Mr. Holmes? Oltre ad avvertire la polizia, intendo".
"Il dato essenziale in questo momento è che von Steincastle non è ancora in possesso dei piani. Finora non ha potuto averli perché il suo contatto, il soldato McGill, è rimasto consegnato in caserma fino ad oggi. Probabilmente farà in modo di incontrare il suo uomo stanotte per poi scomparire all'estero".
Se segui il consiglio di Holmes e chiami la polizia, vai al **492**. Altrimenti, vai al **435**.

417

Decidi di interrogare i commercianti, pensando che sia una possibilità da verificare. Gli appalti per le forniture al palazzo reale sono molto redditizi; può darsi che McNeal stesse ricattando uno di loro.
Se interroghi James Holston della 'Holston & Figli', vai al **242**.
Se interroghi William Turpin dell'oreficeria Reginald Ware, vai al **392**.

Se invece interroghi Andrew Larson della 'Larson & Trembley', vai al **352**.

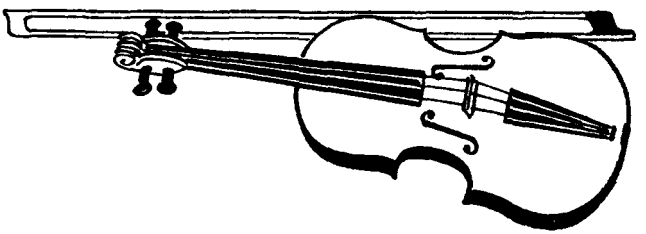
418

A questo punto ti viene in mente che von Steincastle non può ancora avere i piani della nave. Infatti se fosse riuscito ad impossessarsene avrebbe già lasciato il paese. Il suo contatto, il soldato McGill, è stato trattenuto in caserma a causa delle tue indagini! Ora, con l'ammiraglio Weathersley sotto custodia, sarà libero di agire, ma l'incontro ancora non è avvenuto. Adesso la tua attenzione ritorna a Holmes.

Riporta la **Deduzione 6**.

Se seguì il consiglio di Holmes e chiami la polizia, vai al **492**.

Altrimenti, vai al **435**.



419

Arrivi in Baker Street poco prima di mezzogiorno. C'è un gruppo di ragazzini con la divisa della scuola che attraversano la strada nell'altro senso; poi sei costretto a scansare uno spazzacamino con la sua scala. Finalmente riesci ad attraversare la strada e ti dirigi verso il 221-B, ma ti si avvicina un vecchio mendicante, guercio e storpio.

"Abbiate pietà, signore!" ti grida guardandoti dal basso con l'unico occhio velato e la testa piegata di lato, mentre

con le mani coperte di macchie rossastre ti tira una manica. "Sono un povero cieco! Peste e corna a chi non ha pietà per chi è meno fortunato di lui!" Così dicendo ti agita il suo barattolo davanti alla faccia. Cerchi di evitarlo, ma per quanto debole sia, riesce a starti dietro. "Signore gentile" continua, attirando con il suo tono lamentoso l'attenzione di un altro gruppo di scolari di passaggio. "Solo un quarto di penny, non avete un quarto di penny per un povero vecchio?" Allunga le mani coperte di croste di sporcizia e ti si aggrappa di nuovo alla manica. Liberi il braccio con uno strattone e ti giri per andartene.

"Come, Richard, non dai nemmeno un quarto di penny ad un vecchio mendicante?" dice una voce che conosci molto bene alle tue spalle.

"Grazie a Dio, Mr. Holmes..." ti volti per salutarlo, ma di lui non c'è traccia. La strada è piena di passanti, che si tengono ben alla larga da te e dall'accattone, ma Holmes è scomparso.

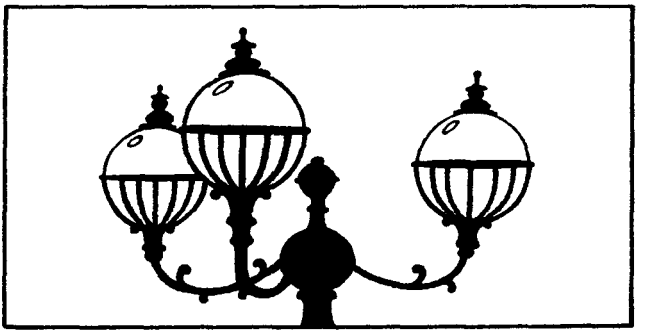
Confuso guardi il vecchio, e con tua grande sorpresa vedi che ti sta sorridendo. Sherlock Holmes si raddrizza, ridendo del tuo stupore, e ti saluta: "Ben trovato, Richard".

"Mr. Holmes! Mi avete fatto prendere uno spavento... Cosa diavolo state facendo?"

"Te lo spiego subito, Richard" risponde in tono eccitato. "Un mendicante può andare dove vuole ed è come se fosse invisibile. Un'esperienza veramente unica: la gente non vuole letteralmente vederti! Ma il gioco è finito e io ho fiutato la preda. In questa sfida è in gioco la mia vita, il mio destino".

Non hai mai visto Holmes così traboccante di energia. Mentre parla, cammina avanti e indietro con uno sguardo acceso e un tono di voce che ti fanno capire quanto sia euforico. "Spero di non disturbare il vostro lavoro, Mr. Holmes, ma devo proprio parlarvi".

"Senz'altro, Richard" risponde prontamente Holmes. "Vieni, accomodiamoci nel mio soggiorno". Entrate e vi dirigete al piano superiore sotto lo sguardo di netta disapprovazione di Mrs. Hudson. Una volta nello studio, Holmes ti dice di iniziare ad esporre i fatti mentre lui si toglie il travestimento. Gli riferisci cosa hai scoperto, cercando di non tralasciare nessun particolare, e quando termini la parte che riguarda l'ammiraglio Weathersley Holmes ti interrompe.
Se hai riportato il **Risultato H**, vai al **132**.
Se hai riportato il **Risultato I**, vai al **300**.



420

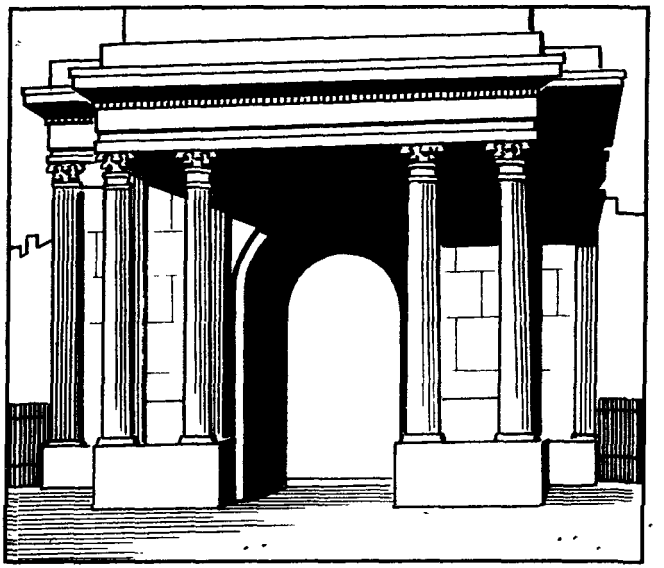
Ti vede di nuovo e corre via nell'ombra, con bruschi cambi di direzione. Guadagna abbastanza terreno da riuscire a nascondersi senza che tu veda dove: in un attimo scompare nella vasta oscurità di Hyde Park.
Ti sembra di sentire qualcosa muoversi in una macchia di querce e ti avvicini per controllare tenendoti basso, ma non vedi niente. Ti raddrizzi sentendo un fruscio di vestiti, e un oggetto molto duro ti colpisce alla testa: tutto diventa nero.

Poi, lentamente, la nebbia si dissolve, e quando apri gli occhi ti trovi davanti Miss Jones, l'infermiera, che ti sta tenendo la mano. "Vedo che state molto meglio oggi, Mr. Huntington" dice. "Il gonfiore si sta riassorbendo, e il dottore dice che ormai siete fuori pericolo".
"Dove sono?" chiedi toccandoti le bende che ti fasciano la testa. "Al St. Thomas Hospital" ti risponde, alzandosi con una traccia di apprensione sul volto. "Ora che avete ripreso conoscenza devo chiamare il dottore".
"Siete rimasta sempre qui?" le chiedi.
"No, certo, solo nel momento peggiore". Esce dalla stanza, ma hai la netta impressione che non stia dicendo la verità. Hai il vago ricordo di una voce che ti chiamava nella nebbia ripetendo a lungo il tuo nome.
Vai al **497**.

421

"Va tutto molto bene" dici, notando che l'ammiraglio ha recuperato la sua compostezza, "ma perché dovrebbe chiedere a voi, un ammiraglio, delle informazioni sulle colonie africane?"
L'ammiraglio sussulta, come se gli avessi messo in mano un carbone ardente. "E voi come fate a saperlo?" chiede disorientato.
"Perché c'è un documento che ne parla in quello schedario" indichi il foglio che hai visto tornando dal caminetto. "Quello addossato alla parete sotto il lume".
"Oh" dice con un certo disagio, "a volte mi chiede dei favori particolari, forse perché vivo nel palazzo".
Non puoi sapere se la sua spiegazione è verosimile, ma non ti convince. A giudicare dalla sua reazione, hai la netta impressione di aver messo a segno un altro colpo con la tua domanda. Vorresti solo sapere il perché.
Gli fai ancora qualche domanda, ma è evidente che l'am-

miraglio Weathersley ne ha abbastanza e ti risponde solo per educazione. Così decidi che per il momento ti conviene salutarlo. Vai al **239**.



422

Esci su The Mall e torni a Buckingham Palace a piedi. Al cancello chiedi ad una guardia, e questa ti informa che l'ammiraglio Weathersley è rientrato meno di dieci minuti fa. Alla luce del giorno lo avresti certamente visto.
Vai al **226**.

423

"Dimmi, soldato Murphy" gli chiedi, "hai parlato con il soldato McNeal ultimamente?"

Riporta la **Decisione 8**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **267**.
Se ottieni 7-12, vai al **397**.

424

L'interno della garitta è quasi buio, a causa del cielo coperto, e c'è odore di muffa. Frughi in giro, ma non trovi niente. Vai al **494**.

425

"Vi dirò tutto ciò che volete sapere, Mr. Huntington" risponde alzando le mani in segno di resa. "Non mi sono mai considerato un omicida. Non avevo mai ucciso nessuno prima d'ora. È un peso che mi rimarrà per sempre sulla coscienza".
"Quindi vi ricattava?"
"Sì, ma questo lo sapete già" risponde, stringendosi nelle spalle.
"Cosa utilizzava come prova?"
"Questa è una parte della faccenda che non rivelerò, Sir" afferma con decisione. "Vi dirò tutto ciò che volete sapere sulle azioni che ho compiuto, ma non trascinerò una donna innocente in questa sordida vicenda. Vi prego di rispettare il mio riserbo: se venissero rese pubbliche certe informazioni, costei sarebbe in grave pericolo".
"Rispetterò la vostra volontà, ammiraglio Weathersley. Almeno per il momento" rispondi, ricordando le recenti critiche di Holmes. "Cosa voleva da voi il soldato McNeal?" Vai al **476**.

426

Ad un tratto vedi che si ferma sotto un lampione, quindi ti rintani nell'ombra e aspetti. Dopo una decina di minuti vedi che McGill sta diventando impaziente. È nervoso,

indeciso, e sembra pronto ad andarsene. Ma a un certo punto si volta a guardare un uomo che arriva di buon passo. I due parlano a bassa voce ed escono dal cono di luce del lampione. Avvicinandoti un po' vedi l'irlandese consegnare un pacchetto all'altro, che lo esamina. Poi questo annuisce e passa un involto a McGill, il quale, subito dopo, gli stringe la mano e si volta per andarsene.
Senza preavviso, vedi una lama luccicare e lo sconosciuto gettarsi sul soldato. Gli tappa la bocca con una mano mentre, con gesto esperto, gli affonda il coltello tra le scapole; McGill si accascia senza che si oda un lamento. Poi l'assassino recupera l'involto, si gira e se ne va.
Hai appena assistito ad un omicidio a sangue freddo, e chi lo ha compiuto deve averlo fatto sicuramente molte altre volte. Sai che quell'uomo è la chiave del tuo caso. Calcoli la direzione e cominci a correre nell'oscurità, sperando di riuscire a precederlo. Dopo dieci minuti buoni, ritorni sul sentiero e cerchi un albero dietro cui nasconderti.
Aspetti con il cuore in gola, in parte per lo sforzo e in parte per la tensione. Poi senti un rumore di rametti calpestati mentre l'uomo si avvicina al tuo nascondiglio. Lo lasci arrivare a tiro, poi ti avventi su di lui. Sai che dovrai colpire rapidamente, perché la sua abilità nella lotta è certamente superiore alla tua.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **439**.
Se ottieni 7-12, vai al **442**.

427

"Naturalmente" dici "sono dispostissimo ad attendere". Ti sistemi sulla seggiola con un'espressione che ti sforzi di rendere decisa. Il segretario sfodera un sorriso che sembra dire 'io so come finirà'.
Dopo un'ora cominci a pensare che la seggiola sia ancora più scomoda di quello che sembrava.

"Scusate" dici al segretario, "potreste almeno dire all'ammiraglio che sto aspettando di parlare con lui?"
"Non posso entrare finché lui non verrà alla porta, signore. L'ammiraglio è stato esplicito".
Se aspetti ancora, vai al **184**.
Se invece torni a Buckingham Palace, vai al **387**.

428

Decidi di parlare con gli altri soldati della caserma. Potrebbero essersi ricordati di qualche particolare importante. Chiedi che vengano radunati nella grande sala al pianterreno e inizi a interrogarli.
Riporta la **Decisione 18**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **378**.
Se ottieni 7-12, vai al **447**.

429

"Ho esaminato tutto molto attentamente, Mr. Holmes, ma non ho trovato nulla". Vai al **150**.

430

L'East End è piuttosto lontano, e troverai traffico anche a quest'ora del mattino dovendo attraversare la zona più densa e attiva di Londra. Sei combattuto tra l'idea di affrontare il traffico con una carrozza e quella di respirare il fumo della metropolitana. C'è una fermata alla stazione di Charing Cross, non lontano da lì, così la tua scelta è fatta.
Esci dalla caserma, e fortunatamente trovi una carrozza libera. Ti fai lasciare a Charing Cross, scendi nella stazione della metropolitana e fai il biglietto. Poi ti porti al livello giusto e aspetti il treno. Questa è una delle stazioni più vecchie della metropolitana londinese, e sulle pareti c'è ancora il nero lasciato dai locomotori a carbone. Su

questa linea sono stati sostituiti da quelli elettrici ormai da cinque anni, ma le macchie di nerofumo rimangono.
Alla Torre di Londra dovrai cambiare, e l'idea di salire su uno dei vecchi treni con locomotiva a carbone non ti sorride affatto. Potresti fartela a piedi dalla Torre fino al canale, ma sai che non sarebbe realistico, quindi dovrai sopportare il fumo.
Osservi gli altri viaggiatori, e guardi che non ci siano in giro dei pacchi sospetti. I Dinamitardi sono ancora in circolazione, e ultimamente hanno fatto saltare diverse stazioni della metropolitana, ma qui sembra tutto normale e puoi rilassarti. Arriva il treno e sali.
A quest'ora non c'è quasi nessuno rispetto al mattino presto e alla sera, così trovi subito posto. Osservando gli altri passeggeri vedi che sono quasi tutti uomini d'affari che probabilmente vanno verso nord e cambieranno insieme a te.
Arrivi alla Torre di Londra e ti prepari a scendere. Provi una strana sensazione di fastidio, come se qualcuno ti stesse osservando. Ti volti con noncuranza, ma il treno si ferma e la gente fa ressa per scendere, così non riesci a capire da dove proveniva lo sguardo.
Ti porti al livello della linea Nord e intanto ti guardi alle spalle fermandoti anche a comprare un giornale, ma nessuno ti segue.
Arrivato a destinazione, scendi dal vecchio convoglio con gli occhi che ti bruciano. Torni in superficie e ti incammini verso il canale. Vai al **292**.

431

"Penso che siano gli Stati Uniti" rispondi. "Sono nemici della Gran Bretagna quasi da sempre, anche se incontrano le simpatie del grosso della popolazione. Contro di loro abbiamo già combattuto due guerre. La terza, tre anni fa, è stata evitata solo grazie al Principe Consorte, ma potreb-

be scoppiarne presto un'altra a causa dell'incidente di Trinidad".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **214**.
Se ottieni 7-12, vai al **375**.

432

Senti l'impatto del proiettile contro il tuo petto, e ti cedono le gambe: tutto diventa nero, per un tempo infinito.
Poi, lentamente, la nebbia si dissolve, e quando apri gli occhi ti trovi davanti Miss Jones, l'infermiera, che ti sta tenendo la mano. "Vedo che state molto meglio oggi, Mr. Huntington" dice. "La ferita si è quasi rimarginata, e il dottore dice che ormai siete fuori pericolo".
"Dove sono?" chiedi toccandoti le bende che ti fasciano il petto. "Al St. Thomas Hospital" ti risponde, alzandosi con una traccia di apprensione sul volto. "Ora che avete ripreso conoscenza devo chiamare il dottore".
"Siete rimasta sempre qui?" le chiedi.
"No, certo, solo nel momento peggiore". Esce dalla stanza, ma hai la netta impressione che non stia dicendo la verità.

Hai il vago ricordo di una voce che ti chiamava nella nebbia ripetendo a lungo il tuo nome.
Vai al **497**.

433

"No, non mi ha detto nient'altro, così me ne sono andato" rispondi.
"Richard, hai parlato con l'ufficiale di guardia?" ti chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

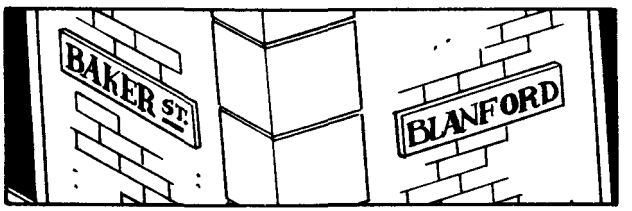
434

Vorresti seguire questa pista, ma avendo un solo giorno per risolvere il caso, l'East End è veramente troppo lontano. Lasci la caserma e chiami una carrozza, dicendo al conducente di portarti al 221 di Baker Street.
Vai al **419**.

435

"Se riesci ad avvertire la polizia in tempo" prosegue Holmes, "potrebbero riuscire a catturarlo e a recuperare i piani".
"Non riusciranno ad arrestare von Steincastle, Mr. Holmes; essendo un funzionario dell'ambasciata sarà protetto dall'immunità diplomatica".
"Ne dubito fortemente, Richard. Deve esistere da qualche parte il vero Secondo Segretario di nome Otto Mueller, e se il Conte venisse catturato costui salterebbe fuori di certo".
Lo ringrazi e te ne vai, pensando che forse non c'è tempo per portare l'informazione alla polizia. Von Steincastle ha certamente fissato l'incontro per stasera, e a te resta solo il tempo necessario per andare all'ambasciata e tentare di seguirlo fino al luogo dell'appuntamento.

Quando arrivi, gli ospiti stanno ancora uscendo. Invece di scendere davanti all'ambasciata, dici al vetturino di oltrepassarla, girare l'angolo e accostare. Qui scendi e gli dici di aspettarti; poi trovi un buon punto da cui controllare la situazione.
Non è passato molto tempo, quando vedi una figura avvolta in un grande mantello uscire da un portone secondario e salire su una carrozza che attendeva in strada. Non lo avresti notato se non avessi intravisto, illuminata da un lampione, la cicatrice biancastra sulla sua guancia: è il Conte! Corri alla tua carrozza e dici al vetturino di seguire quella che sta partendo.
Von Steincastle si ferma al Lancaster Gate, sulla Bayswater Road, poi scende, manda via la carrozza, ed entra rapidamente in Kensington Gardens. Lo segui, cercando di non farti notare.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **462**.
Se ottieni 7-12, vai al **459**.



436

Gli credi e, pur restando convinto che stia nascondendo qualcosa, sei certo che sia qualcosa di innocuo. Non ci sono cattive intenzioni in quest'uomo.
Se non hai riportato la **Decisione 16**, vai al **473**.
Altrimenti, vai al **265**.

437

Nessuna risposta. È probabile che ti abbiano visto arrivare e siano fuggiti. La cosa migliore che puoi fare ora è andare a chiedere consiglio a Sherlock Holmes. Scendi in strada, chiami una carrozza, e dici al vetturino di portarti al 221 di Baker Street. Vai al **419**.

438

"Purtroppo no" devi ammettere.
"E cosa sai dirmi dell'ufficiale della Guardia?" chiede Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 9**, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **456**.

439

Reagisce molto più rapidamente di quanto potevi immaginare. Il coltello gli si materializza in mano, e un attimo dopo senti la lama che ti si conficca nel petto. Lo senti allontanarsi di corsa, ma sei troppo debole per tentare l'inseguimento, e per di più fai sempre più fatica a respirare. Ti accasci al suolo, sentendoti sprofondare nelle tenebre.
Lentamente la nebbia si dissolve, e quando apri gli occhi ti trovi davanti Miss Jones, l'infermiera, che ti sta tenendo la mano. "Vedo che state molto meglio oggi, Mr. Huntin-

gton" dice. "La ferita si è quasi rimarginata, e il dottore dice che ormai siete fuori pericolo".
"Dove sono?" chiedi toccandoti le bende che ti fasciano il petto. "Al St. Thomas Hospital" ti risponde, alzandosi con una traccia di apprensione sul volto. "Ora che avete ripreso conoscenza devo chiamare il dottore".
"Siete rimasta sempre qui?" le chiedi.
"No, certo, solo nel momento peggiore". Esce dalla stanza, ma hai la netta impressione che non stia dicendo la verità. Hai il vago ricordo di una voce che ti chiamava nella nebbia ripetendo a lungo il tuo nome.
Vai al **497**.

440

"Certo, certo, signore. Ve lo dirò proprio come è successo".
"Bene. Dunque, a che ora siete arrivato a Buckingham Palace?"
"Era verso l'alba. Io l'orologio non ce l'ho, ma dieci minuti prima siamo passati sotto al Big Ben, e faceva quasi le cinque e mezzo".
"Bene. Avete detto 'siamo', significa che c'era qualcuno con voi?"
"È vero, signore. Mio figlio Jack. Era sul carro con me, e l'ho fatto andare sotto al telone, perché pioveva e tutto il resto".
"Mi hanno detto che c'è stato un diverbio stamattina".
"Be', sì, se si dice così... Io ho fermato il carro dietro a quello di Jimmy Holston, e il mio ragazzo è andato dentro di corsa con quei due candelieri per Lord Nevy. Allora Holston è saltato fuori e mi ha ordinato di andarmene per lasciarlo uscire. Me lo ordina, lui! Come se fosse un Sir nella sua Contea! Jimmy Holston è più grosso di me, ma non mi fa paura. Stavamo per incominciare col primo round quando sono arrivate le guardie. A quel punto il mio

ragazzo è tornato ed è salito sul carro, e noi ce ne siamo andati. E questo è tutto quello che c'è da dire, signore".
Vai al **135**.

441

Hanno qualcosa di strano, questi sacchi di farina che ricoprono le pareti dello scantinato. Le scritte sono in francese, ma questo non vuol dire niente. Poi capisci cos'era che ti sfuggiva: sui sacchi non c'è il timbro doganale! Holston usa farina di contrabbando, ecco perché è fuggito. Scuoti il capo con disprezzo e te ne vai.
Se chiami la polizia, vai al **355**.
Altrimenti, vai al **504**.

442

Ti getti in un corpo a corpo con il tuo avversario, cercando di non fargli riprendere mai completamente l'equilibrio. Poi lo vedi girare il braccio in uno strano modo, e ricordi di avergli visto fare lo stesso movimento subito prima che comparisse il coltello con cui ha ucciso McGill. Niente! Ritenta, ma il coltello non esce! Questa è la tua unica possibilità, e gli sferri un pugno mettendoci tutta la forza che hai. Lo colpisci alla mascella, la testa gli si torce con uno schiocco e gli cedono le ginocchia. Lo colpisci ancora, più volte, finché cade a terra.
Lo immobilizzi con la sua cintura e vai a chiamare un poliziotto, tenendoti la mano dolorante per i colpi.
Il giorno dopo vieni ricevuto dalla Regina.
Vai al **471**.

443

"Penso che sia la Germania" dice.
"La Germania? E perché la Germania?"
"Perché trarrebbe vantaggio sia dai piani navali che dalle informazioni sulle colonie africane".

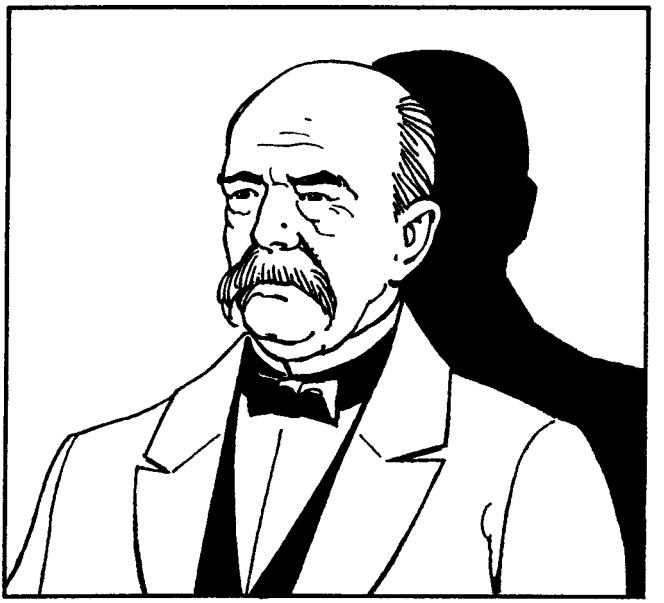
"E in che modo?"
"I Tedeschi sarebbero felici di costruire navi da guerra che possano competere con le nostre, ma non possiedono la nostra esperienza in materia. Inoltre, fin da quando ha costretto il Principe Bismark a dimettersi, il Kaiser si è dedicato attivamente a certi suoi piani. Infatti vorrebbe espandere le sue colonie africane, creando una fascia che va dall'Atlantico all'Oceano Indiano, e le informazioni che McNeal stava tentando di ottenere sarebbero state molto preziose".
"A questo non avevo pensato. Ma come spiegate questi complotti contro la Gran Bretagna, se il Kaiser Guglielmo è nipote della Regina Vittoria? Dopotutto, sua madre stessa è inglese".
"Ah, certo! E questo ha giovato moltissimo sia a noi che a lei!" ribatte Gregson sarcastico. "L'imperatrice ha sofferto enormemente, sia a causa di Bismark che di suo figlio".
"Quei due sono uno più infido dell'altro. Forse ora che non c'è più il vecchio Bismark le cose andranno meglio, sempre che se ne resti in disparte. Ma, naturalmente, ci può essere del vero anche nel vecchio detto 'non lasciare il nemico vecchio per quello nuovo'".
Vai al **482**.

444

"Ho anche scoperto che nel reparto di McNeal c'è un suo amico dei tempi dell'infanzia, un certo Michael Murphy, anche lui soldato semplice. Allora ho chiesto di potergli parlare".
"Prosegui" dice Holmes.
Se hai riportato la **Decisione 7**, vai al **498**.
Altrimenti, vai al **336**.

445

"Mi ha detto che aveva chiesto a McNeal di scambiare turno di guardia con lui. Il soldato Murphy voleva controllare i movimenti di una sua amichetta, a quanto pare poco affidabile. Ma la cosa interessante è che McNeal aveva accettato perché voleva essere libero la notte seguente, cioè stanotte. Ma libero di far cosa, mi domando".
Vai al **127**.



446

Lord Sumpter si passa una mano tra i capelli e si dà per vinto. "Posso anche dirvi la verità, vecchio mio, e comunque la scoprireste molto presto. Mr. Eagleton non è un gentiluomo, ma se desiderate trovarlo dovete chiedere a Lord Befford".
Vai al **473**.

447

Uno dei soldati sta per dire qualcosa, ma poi scuote il capo e ci ripensa. O non hai posto le domande nel modo giusto, oppure non sanno niente.
Se non hai riportato la **Decisione 17** e vuoi perquisire la branda di McNeal, vai al **373**.
Se cerchi il capitano Treadwell, vai al **227**.
Se invece vuoi consultarti con Sherlock Holmes, vai al **419**.

448

"Ed è plausibile che McNeal e i suoi compari irlandesi volessero delle informazioni sulle colonie africane di Sua Maestà?" chiede Gregson.
Se pensi di sì, vai al **250**.
Altrimenti, vai al **307**.

449

Il panettiere resta molto sorpreso e diventa subito nervoso. "Che delitto?" chiede.
"La faccenda è riservata" rispondi. "Potete dirmi se avete visto qualcosa di insolito stamattina al palazzo reale?"
"Insolito? Che intendete per insolito? Io non avevo mai fatto una consegna a Buckingham Palace. Il mio carrettiere è ammalato e oggi l'ho dovuta fare io. Non posso sapere se c'era qualcosa di insolito o no".
"Mi hanno detto che c'è stato un diverbio" dici.
"Oh, non un granché" risponde. "Non potevo uscire perché quell'idiota di Turpin ha piazzato il suo carro dietro al mio; poi si è rifiutato di spostarlo".
"E per quale motivo?"
"Ha detto che aveva fretta e che stava lì solo il tempo di consegnare due candelabri d'argento che dovevano sostituire quelli anneriti. Non voleva saperne di spostarsi, allora ho minacciato di dargli quei suoi preziosi candelabri sulla testa, se non si spostava. Lui ha chiamato le guardie,

e quelle sono rimaste lì finché non ce ne siamo andati tutti e due".
"C'era qualcun altro che stava facendo una consegna?"
"Sì, un certo Larson. Mi pare che stesse consegnando della carne. Ora che ci penso, è successo qualcosa di strano intorno al carro di Turpin".
"Sarebbe a dire?" chiedi, diventando subito più attento.
"Ho visto qualcuno sgattaiolare fuori da dietro. Era nascosto sotto al telone, e quando sono uscito per rimontare sul mio carro, è sgusciato fuori".
"E non avete informato le guardie?"
"Ero sicuro che lo avessero visto. Pioveva e faceva freddo, e io volevo solo andarmene" ribatte. Sembra che non abbia più timori nei tuoi confronti.
Vai al **289**.

450

Decidi di parlare con il Principe di Galles, sperando che possa fare un po' di luce sulle tue indagini. Vai all'ufficio del Lord Ciambellano e ti rivolgi a Sir Henry Lowe, il suo Secondo Segretario. Spieghi ciò che hai saputo e chiedi di fissare un'udienza con Edward Albert, il Principe di Galles.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **340**.
Se ottieni 7-12, vai al **282**.

451

Un gentleman non farebbe mai domande riguardanti una relazione illecita ad un altro gentleman, perciò sorvoli sul

fatto. L'ammiraglio ripone l'orologio con espressione profondamente turbata.
"Spero veramente che non si sia rotto" osservi premurosamente. "Sembra prezioso. Un regalo di vostro padre, avete detto?"
Riporta il **Risultato H** e vai al **335**.

452

Volendo ispezionare il luogo del delitto, torni al cortile interno e ti rivolgi a una delle guardie. Fortunatamente è mattina presto e c'è ancora poca gente in giro. "Ti è permesso parlare?" gli domandi.
"Sissignore" risponde la guardia.
"Sono stato incaricato di indagare sull'incidente della notte scorsa" gli dici. "Devo ispezionare la garitta dove si trovava il soldato McNeal. Qual è?" gli chiedi.
"È quella che sta dietro a me".
"Puoi fare un giro di ronda mentre la ispeziono?"
"Sì, che posso" dice il soldato. Le guardie cominciano a marciare solennemente lungo le mura del cortile mentre tu dai un'occhiata alla garitta. È una stretta cabina di legno senza porta e con il tetto a punta. Guardi all'interno.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-4, vai al **424**.
Se ottieni 5-7, vai al **129**.
Se ottieni 8-9, vai al **299**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **284**.

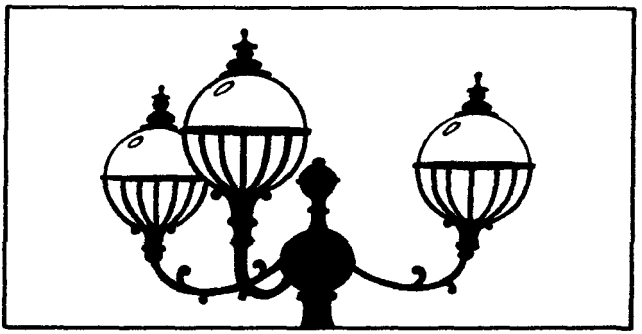
"Ebbene, Mr. Huntington, cosa volete sapere?"
"Vorrei sapere a che ora siete rientrato la notte scorsa, ammiraglio" gli dici in tono energico.
"Poco dopo la mezzanotte, direi". Continua a sfregare l'orologio, come se non se ne accorgesse.
"Da quale cancello siete passato tornando?"
"Da quello principale, Mr. Huntington. Stava iniziando a piovere quando sono uscito dall'Ammiragliato, così ho preso una carrozza".
"Avete visto le due sentinelle passando per il cortile?"
"Sì, erano nelle garitte".
"Le conoscevate?"
"Avevo il finestrino chiuso per la pioggia" risponde. Il suo tono è deciso, ma noti che ora sta strofinando l'orologio con maggior energia. Poi vede che lo stai osservando, e guarda l'orologio come se lo vedesse solo ora. Tira fuori la catena dall'altra tasca e, avvolgendola intorno all'orologio, posa il tutto sul tavolo vicino alla sua mano destra. "Ho quest'abitudine di sfregare l'orologio". Sorride, tentando di giustificarsi. "Era di mio padre. Temo di avere irrimediabilmente consumato il coperchio. Scusatemi, qual era la vostra domanda?"
"Se conoscevate le due guardie".
"No, nessuna delle due. Cambiano così spesso che sarebbe impossibile".
"Siete venuto direttamente nelle vostre stanze, ammiraglio?"
"No, non subito" dice pensieroso. "Sono sceso in cucina circa un'ora dopo. Mi ero scordato di cenare. Sa, con tutto il daffare che ho, per giustificare le spese della marina a Mr. Gladstone, non ne ho avuto il tempo".
"Ha poca simpatia per la marina?"
"No, al contrario, ma ci sono dei problemi amministrativi" risponde, decisamente più rilassato. "Non approverà il

progetto delle nuove navi da guerra in acciaio finché non avrà verificato che possono essere costruite senza sacrificare i suoi programmi di politica interna".
"Capisco, ma siccome mi è stato detto che lavorate esclusivamente con la Camera dei Lord..."
"Normalmente è così, ma non quando ci sono in discussione provvedimenti di questa importanza per la marina..."
Sembra sempre più rilassato. Devi cambiare argomento.
"Ammiraglio, non avreste avuto motivo di attaccare una delle sentinelle, vero?"
"Cosa? Come osate?" inveisce, picchiando il palmo della mano sul tavolo. Per il contraccolpo, l'orologio rimbalza dal tavolo e cade sul pavimento di legno duro.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **194**.
Se ottieni 6-12, vai al **465**.

454

Con un colpo violentissimo la carrozza ti investe, scaraventandoti a terra. Poi tutto diventa nero, per un tempo interminabile.
Lentamente, la nebbia si dissolve, e quando apri gli occhi ti trovi davanti Miss Jones, l'infermiera, che ti sta tenendo la mano. "Vedo che state molto meglio oggi, Mr. Huntin-

gton" dice. "Il gonfiore si sta riducendo, e il dottore dice che ormai siete fuori pericolo".
"Dove sono?" chiedi toccandoti le bende che hai alla testa.
"Al St. Thomas Hospital" ti risponde, alzandosi con una traccia di apprensione sul volto. "Ora che avete ripreso conoscenza devo chiamare il dottore".
"Siete rimasta sempre qui?" le chiedi.
"No, certo, solo nel momento peggiore". Esce dalla stanza, ma hai la netta impressione che non stia dicendo la verità. Hai un vago ricordo di qualcuno che ti chiamava, nella nebbia, ripetendo a lungo il tuo nome.
Vai al **497**.

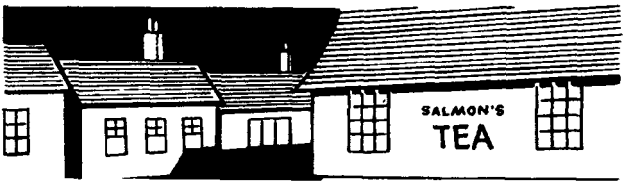


455

È notte ormai quando ti risvegli nell'appartamento di Lord Sumpter. Il Conte è sparito, naturalmente, e l'unico risultato che hai ottenuto è un terribile mal di testa. Raccogli il candelabro e leggi la targhetta: 'Oreficeria Reginald Ware, Piccadilly'. Lo rimetti sul tavolo, e con passo incerto esci dall'appartamento.
Arrivato al salone d'ingresso ti dirigi verso l'uscita, ma un valletto ti avvicina e ti dice che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti. Diligentemente, ti avvii verso il suo ufficio. Vai al **304**.

456

"Non ho potuto parlare con il capitano a Buckingham Palace perché era impegnato con il Cambio della Guardia. Forse riuscirò a incontrarlo più tardi, ma per il momento ho pensato che la cosa migliore da fare fosse venire qui. E questo è tutto, Mr. Holmes" concludi. "Cosa ne pensate?"
Vai al **245**.



457

Decidi di aspettare che l'ammiraglio Weathersley rientri. Non hai nessuna intenzione di andarlo a cercare nei meandri dell'Ammiragliato, e per di più hai bisogno di un attimo di riposo. Chiedi a un valletto di indicarti una stanza e di avvertirti non appena tornerà l'ammiraglio. Hai gli occhi stanchi quando ti siedi.
Vai al **287**.

458

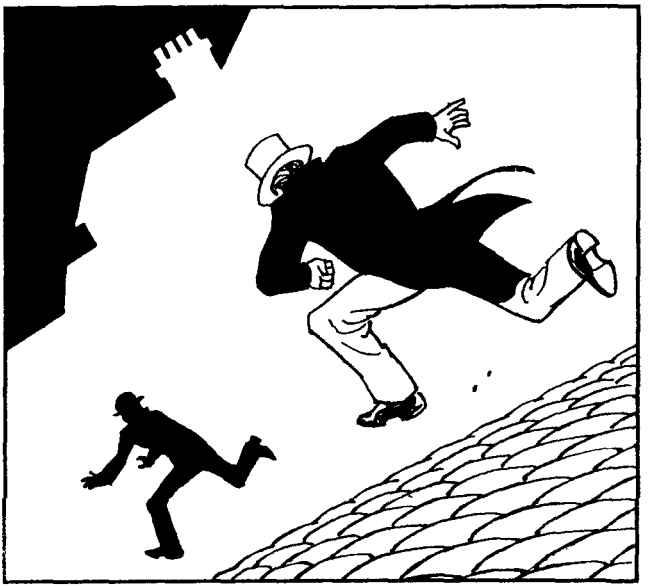
"E io devo rifiutare, Mr. Huntington! State veramente cominciando a seccarmi. Ora andatevene, o vi caccerò fuori!"
Srotoli la pergamena e gliela porgi. "Milord, come vi ho detto sono in missione per conto della Regina. Sua Maestà ha dimostrato un interesse personale per queste indagini, di conseguenza non rispondendo alle mie domande disubbidite ad un suo preciso desiderio, ed io le riferirò quale sia stato il vostro atteggiamento".

"Perché non mi avete detto di avere un mandato reale, stupido!" dice in tono esasperato.
"Perché mi è stato chiesto di mantenere il massimo riserbo circa il mandato, Milord, e sono certo che voi farete altrettanto". Vai al **323**.

459

Riesci a non farti vedere dal Conte, che si muove nell'oscurità del parco con la furtività di una belva che ha fiutato la preda. Poi ad un tratto torna in strada, e sotto un lampione vedi McGill. Von Steincastle va verso di lui e gli stringe la mano.
I due parlano a bassa voce ed escono dal cono di luce del lampione. Avvicinandoti un po' vedi l'irlandese consegnare un pacchetto all'altro, che lo esamina. Poi il Conte annuisce e passa un involto a McGill, il quale subito dopo gli stringe a sua volta la mano e si gira per andarsene.
Senza preavviso, vedi una lama luccicare e von Steincastle gettarsi sul soldato. Gli tappa la bocca con una mano mentre, con gesto esperto, gli affonda il coltello tra le *scapole: McGill si accascia senza che si oda un lamento.*
Poi il Conte si guarda intorno, recupera l'involto, si gira e se ne va.
Hai appena assistito ad un omicidio a sangue freddo. Ora sai che il Conte von Steincastle è la chiave del tuo caso. Calcoli la direzione e cominci a correre nell'oscurità, sperando di riuscire a precederlo. Dopo dieci minuti buoni, ritorni sul sentiero e cerchi un albero dietro cui nasconderti.
Aspetti con il cuore in gola, in parte per lo sforzo e in parte per la tensione. Poi senti un rumore di rametti calpestati mentre l'uomo si avvicina al tuo nascondiglio. Lo lasci arrivare a tiro, poi ti avventi su di lui. Dovrai colpire rapidamente, perché l'abilità del Conte nella lotta è certamente superiore alla tua.

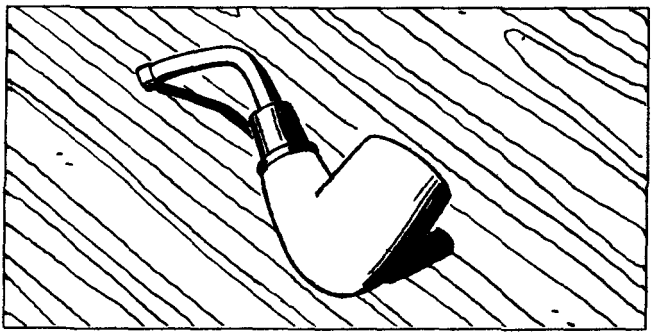
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **487**.
Se ottieni 8-12, vai al **486**.



460

"Vi dirò tutto ciò che volete sapere, Mr. Huntington" risponde alzando le mani in segno di resa. "Non mi sono mai considerato un omicida. Non avevo mai ucciso nessuno prima d'ora. È un peso che mi rimarrà per sempre sulla coscienza".
"Quindi vi ricattava?"
"Sì, ma questo lo sapete già" risponde, stringendosi nelle spalle.
"Cosa utilizzava come prova?"
"Questa è una parte della faccenda che non rivelerò, Sir"

afferma con decisione. "Vi dirò tutto ciò che volete sapere sulle azioni che ho compiuto, ma non trascinerò una donna innocente in questa sordida vicenda. Vi prego di rispettare il mio riserbo: se venissero rese pubbliche certe informazioni, costei sarebbe in grave pericolo, come dovreste sapere, visto che avete letto la mia corrispondenza".
"Rispetterò la vostra volontà, ammiraglio Weathersley. Almeno per il momento" rispondi, ricordando le recenti critiche di Holmes. "Cosa voleva da voi il soldato McNeal?" Vai al **476**.



461

"Soldato Murphy" inizi, "vorrei che mi dicessi tutto ciò che sai sul soldato McNeal. La vita in Irlanda, la famiglia, qualsiasi cosa, insomma. È malato e dobbiamo comunicarlo alla sua famiglia". Riporta la **Decisione 7**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **484**.
Se ottieni 7-12, vai al **231**.

462

Purtroppo però il Conte ti vede e scompare nel buio. Lo cerchi per tutto il parco, maledicendoti per non aver segui-

to il consiglio di Sherlock Holmes, ma sai che è inutile. Alla fine ti dai per vinto e ti allontani.
Vai al **495**.

463

Ad un certo punto resti un attimo in silenzio, sicuro di aver sentito un rumore provenire dall'ingresso. Ti alzi e vai alla porta cercando di non fare rumore. Ma nonostante la rapidità con cui ti sei mosso, trovi Lord Befford a sbarrarti il passo. È sorprendente che un uomo della sua corporatura riesca a muoversi con tanta agilità.
"Dove state andando, Mr. Huntington?" ti intima alzando la voce imperiosamente.
"Sono certo che qualcuno stesse origliando, Milord, e volevo scoprire chi fosse".
Il Marchese apre la porta e guarda fuori. "Qui non c'è nessuno, Mr. Huntington. Io penso che immaginiate cose che non esistono". Vai al **212**.

464

Decidi di rintracciare il soldato Joseph McGill, la sentinella di guardia all'altro lato del portone. Vuoi verificare la lista dei nomi di coloro che sono passati dall'entrata principale, così raggiungi la caserma e chiedi di McGill. Sembra nervoso, quando lo accompagnano da te.
"Soldato McGill" inizi, "ti ricordi chi è entrato o uscito la notte scorsa dal portone del palazzo?"
"Sissignore, i nomi dovrebbero essere tutti nel registro".
"Vorrei che tu mi dicessi ugualmente chi hai visto" ribatti.
"Era una brutta nottata, signore. Non è passato quasi nessuno" dice, vagamente sulla difensiva. "Solo il Principe di Galles e i suoi amici, verso l'una, e un po' più tardi l'ammiraglio Weathersley che tornava dall'Ammiragliato".
"Ti ricordi chi erano gli amici del Principe di Galles?"
"Sissignore. C'era Lord Befford, Lord Sumpter e un altro

che non conoscevo, un certo Mr. Eagleton".
"E quando hanno lasciato il palazzo, soldato?"
"Non lo so, signore. Quando ho finito il turno erano ancora là".
"Vuoi dire che hanno passato la notte nel palazzo?"
"Sì, signore".
"E questo succede spesso?"
"Non tanto, signore. Più o meno una volta al mese".
"Sono arrivati tutti insieme?"
"No, signore. Prima è arrivato il Principe e il suo cocchiere ha detto che i suoi amici erano dietro di lui".
"E quanto tempo dopo sono arrivati?"
"Non più di un quarto d'ora, signore". A questo punto noti che il suo nervosismo è più contenuto. Forse pensava che tu dovessi verificare la sua efficienza durante la guardia. Lo ringrazi e lasci la caserma. Ora ti sembra di aver trovato alcuni elementi del puzzle. È arrivato il momento di vedere come si possono combinare tra loro.
Riporta l'**Indizio I**.
Se decidi di interrogare i commercianti, vai al **417**.
Se decidi di interrogare il Principe di Galles, vai al **450**.
Se decidi di interrogare l'ammiraglio Weathersley, vai al **265**.
Se invece decidi di interrogare gli amici del Principe di Galles, vai al **395**.

465

Guardi l'orologio temendo che si sia rovinato. La cassa è aperta e il vetro è in frantumi, sparsi sul pavimento. Ti chini per recuperarlo, e mentre lo raccogli una molla apre un coperchietto ingegnosamente nascosto all'interno di quello che proteggeva il vetro: evidentemente è un comparto segreto!
All'interno c'è il ritratto di una donna, molto bella, coi capelli scuri. L'ammiraglio Weathersley ti strappa l'ogget-

to di mano, con lo sguardo sconvolto. Ma ciò che hai visto potrebbe essere molto significativo. La donna della fotografia non è quella ritratta nel quadro, sebbene vi sia una notevole somiglianza tra le due.
Se quella del ritratto è la defunta sposa dell'ammiraglio, questa è la fotografia di un'altra persona: quella del dipinto sembra una donna più matura; e inoltre la fotografia sembra recente, non sbiadita, mentre il quadro potrebbe avere parecchi anni.
Riporta l'**Indizio N**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **477**.
Se ottieni 8-12, vai al **474**.

466

"Se volete essere così gentile da accomodarvi, signore" dice il segretario in tono cerimonioso, indicandoti la sedia dall'aspetto più scomodo che tu abbia mai visto. "L'ammiraglio ha lasciato detto di non far entrare nessuno finché non avrà completato la proposta di bilancio il cui vaglio alla Camera dei Lord è fissato per domani. Vi riceverà quando avrà terminato, se non vi dispiace attendere".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **427**.
Se ottieni 7-12, vai al **405**.

467

"Significa che i documenti non sono stati recuperati, ispettore Gregson, e che noi dobbiamo trovarli. Se non sono volati via, è possibile che li abbia raccolti uno straccione o anche uno spazzino. Dobbiamo interrogare chiunque possa essersi trovato nelle vicinanze quella mattina".
Vai al **285**.

468

"Mi spiace, ammiraglio, ma per il momento non mi è permesso dirvelo, in quanto deve essere mantenuto il massimo riserbo. Tuttavia posso assicurarvi che la cosa è estremamente grave e implica un atto di violenza". Noti che ha estratto un orologio dalla tasca, e che ne sta strofinando la superficie. Sembra essere un tic nervoso e, dall'apparenza levigata della cassa, si direbbe che l'abitudine dura ormai da anni.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **147**.
Se ottieni 7-12, vai al **415**.

469

Pensando che qui non ci sia da ricavare più nulla, decidi di andare a consultare Sherlock Holmes. Chiami una carrozza e ti fai portare in Baker Street, numero 221.
Vai al **419**.

470

"Non ho approfondito la cosa, Mr. Holmes. Dubito che la vita privata di McNeal possa fornire una spiegazione del delitto, e io ho solo quarantott'ore per risolvere il caso. Non ne avevo proprio il tempo".

"Probabilmente hai preso una decisione avveduta" commenta Holmes, "e dovevi operare una scelta. In queste circostanze non posso certo darti torto".
Se hai riportato il **Risultato E**, vai al **444**.
Altrimenti, vai al **146**.

471

"Mr. Huntington, desideriamo manifestarvi la Nostra più sincera gratitudine per il modo in cui avete portato a termine un'impresa estremamente difficoltosa. Avete riportato un successo che è andato oltre le Nostre aspettative, riuscendo a mantenere la stampa all'oscuro della vicenda" osserva la Regina Vittoria con grazia regale. "Non abbiamo mai dubitato che avreste scoperto l'identità dell'omicida; i Nostri consiglieri ci avevano detto molto bene della vostra abilità".
"Grazie, Vostra Maestà" dici balbettando per l'emozione.
"Dobbiamo ammettere che è stata una sorpresa apprendere il nome dell'assassino" prosegue Sua Maestà. "L'ammiraglio Weathersley era da molti anni un componente della casa reale e un amico. Sua moglie Elizabeth Ci era molto cara. Immaginiamo che la sua morte debba averlo sconvolto".

"È possibile, Vostra Maestà" rispondi pensosamente. "A volte, l'amore ci mette di fronte a situazioni difficili".
"Questo non giustifica le sue azioni".
"No, Vostra Maestà, certamente no".
"Mr. Huntington, Noi vorremmo conferirvi un'onorificenza per i servigi che Ci avete reso. Abbiamo già discusso la cosa con il Lord Ciambellano e prossimamente riceverete una sua comunicazione in proposito. Per il momento sarà sufficiente dirvi che nella vostra famiglia, vostro padre non rimarrà il solo ad essere stato innalzato alla dignità di Pari del Regno".
"Grazie, Vostra Maestà!" esclami con sincero entusiasmo, mentre la tua confusione aumenta.
"Non è certo più di quanto meritate, Mr. Huntington" afferma la Regina. "Inoltre, supponiamo che non avrete difficoltà ad ottenere, mediante Concessione Reale, i fondi per proseguire il vostro lavoro sulla mente criminale".
"Grazie ancora, Vostra Maestà".
"Non ringraziate Noi, Mr. Huntington, i vostri studi sono di grande utilità per tutti".
"Vostra Maestà" dici, facendo appello a tutto il tuo coraggio, "Vi sono profondamente grato per tutto ciò, ma commetterei una grave mancanza se mi astenessi dal dire che in queste indagini ho potuto contare su di un'assistenza determinante. Non sarei riuscito a raggiungere questi risultati senza l'aiuto di Mr. Sherlock Holmes e del dottor John Watson".
"Sì, Mr. Huntington, conosciamo il loro operato. Abbiamo letto dei successi di Mr. Holmes, così come ce li ha riportati il dottor Watson, e li abbiamo trovati illuminanti".
Un'ora dopo stai lasciando il palazzo reale. Mentre esci, le sentinelle del cortile interno si portano rigidamente sull'attenti: è un saluto fuori ordinanza, visto che sei un

civile. Così ti rendi conto che vogliono ringraziarti per aver vendicato un loro commilitone, e questo è l'unico modo in cui possono farlo. Come si sentiranno, scoprendo che era un traditore? Gli rispondi con un sorriso, e attraversando il breve passaggio esci nel piazzale sotto un bel sole splendente. "Sir Richard" pensi dentro di te, camminando con passo leggero. FINE

472

"Temo di non essere d'accordo. Sto indagando su un grave delitto, e devo verificare personalmente ogni indizio". Esci, attraversi l'ingresso e apri la porta della camera da letto.
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **363**.
Se ottieni 7-12, vai al **275**.

473

Decidi di interrogare il Marchese di Befford. Segui un valletto per interminabili corridoi fino all'ultimo degli appartamenti di rappresentanza, e qui bussi. "Chi è?" chiede seccamente una voce dall'interno.
"Sono Richard Lloyd Huntington, Milord, e sono qui per conto della Regina".
Dopo un attimo la porta si spalanca e ti trovi di fronte Lord Befford. È un uomo di corporatura massiccia, con una capigliatura rosso vivo e le gote dello stesso colore; avrà come minimo quindici anni meno del Principe di Galles. Il viso rasato di fresco contrasta con gli occhi arrossati e con il lungo graffio che ha su una guancia.
"Parlate, dunque. Che volete?"
"Vorrei farvi alcune domande a proposito di un incidente che ha avuto luogo nelle ultime ore della notte" rispondi.

Riporta l'**Indizio L** e la **Decisione 16**, poi lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **334**.
Se ottieni 7-12, vai al **323**.

474

La fotografia ti ricorda qualcosa: il volto di quella donna non ti è nuovo. La sua bellezza è così singolare che monopolizza per un attimo la tua attenzione: e con uno sforzo di concentrazione riesci a mettere a fuoco il ricordo.
Fu diversi anni fa, a Berlino, poco tempo prima che morisse tua moglie. Un amico vi aveva invitati entrambi a teatro per assistere ad un'opera di Wagner. Nonostante la tua scarsa passione per il compositore tedesco, eri rimasto affascinato dalla giovane cantante che interpretava la parte della protagonista. Ricordi che dal programma risultava avere solo sedici anni, ma la sua bellezza ti colpì ugualmente. Sembrava veramente fuori posto in quell'opera, una figura fragile e indifesa circondata da guerrieri e valchirie.
Non puoi essere certo che sia lei la donna della foto, in fondo l'hai vista una volta sola; inoltre adesso avrà ventidue, ventitre anni e sarà una donna fatta; certo che se la sentissi cantare... La ragazza di quella sera ti aveva dato l'impressione di essere fuori posto, ma solo finché non aveva iniziato a cantare.

Da quel momento la sua voce aveva riempito il teatro con una pienezza quasi inconciliabile con il giovane ed esile corpo da cui proveniva, trasformando un'opera noiosa in qualcosa di avvincente e sorprendente.
È possibile che sia lei? E se è così, cosa ci fa la sua fotografia nell'orologio dell'ammiraglio Weathersley?
Riporta l'**Indizio O**.
Se, da gentiluomo, non gli chiedi niente, vai al **451**.
Se invece hai l'indole dello sfacciato e chiedi di lei all'ammiraglio, vai al **172**.

475

Lasci andare la porta e ti precipiti per le scale, facendo i gradini tre alla volta. Poi esci dal portone e continui per la rampa di scale che dà sulla strada. Sfortunatamente uno dei gradini cede sotto il tuo peso, di poco ma abbastanza da farti perdere l'equilibrio e finire contro un carro fermo lì davanti. Il tempo di rimetterti in piedi, di riprendere il respiro e fare il giro dell'edificio, e il soldato Murphy è già scomparso.
Se torni sui tuoi passi per interrogare il fratello, vai al **327**.
Se ti allontani, vai al **402**.

476

"All'inizio voleva del denaro. Ma poi ha cominciato a pretendere informazioni".
"Informazioni?" chiedi. "Che genere di informazioni?"
"C'erano diversi argomenti che gli stavano a cuore, ma in modo particolare gli interessavano quelli riguardanti le colonie africane di Sua Maestà".
"Africane?" continui a domandare. "E per quale motivo le avrebbe volute?"
"Questo proprio non lo so, né mi interessa saperlo" risponde l'ammiraglio.

"Cosa voleva sapere sulle colonie?" insisti. "Gli interessavano ad esempio miniere di diamanti, o giacimenti minerari?"
"No, niente del genere. Pretendeva informazioni sui piani di espansione: quando sarebbe partita l'offensiva, da quali colonie, in che direzione... e altre simili assurdità".
"Molto singolare. Una richiesta veramente curiosa, devo dire".
"Sì, direi anch'io" commenta l'ammiraglio senza interesse. "Ma questo non è tutto. Voleva anche i piani delle nuove navi da guerra in acciaio che l'Ammiragliato intende costruire, e che sta tentando di farsi finanziare".
"Come? Questo è ancora più bizzarro!" esclami "E cosa ne avrebbe fatto?"
"Suppongo che pensasse di venderli. Rivolgendosi alle persone giuste si può ricavarne una bella somma".
"Penso che la vostra supposizione sia esatta, ammiraglio. Ma ditemi, gli avete dato le informazioni?"
"All'inizio ho rifiutato. Ero disposto a dargli del denaro, e anche le informazioni sulle colonie africane. D'altronde, non vedo proprio a chi possano servire, quelle. Ma non avevo nessuna intenzione di consegnargli i piani navali; e dal momento che non avevo accesso ai dati riguardanti le colonie, ho rifiutato e gli ho offerto altro denaro. Non ne ho molto, ma quello che avevo ero disposto a darglielo".
"E *lui cosa vi ha risposto?*"
"Non ha accettato, come potrete ben immaginare. Ha minacciato di rivelare dei particolari che avrebbero messo in grave pericolo una persona a me cara. Non sopportavo l'idea che le venisse fatto del male: ciò che può succedere a me non ha importanza. Così ho acconsentito a fare ciò che mi chiedeva".
"Avete detto di non aver accesso alle informazioni sulle colonie" osservi. "Ma se questo era vero, come gliele avreste procurate?"

"Non potevo accedervi di persona, ma potevo fargliele avere ugualmente. Mi sono procurato un foglio della pergamena che la Regina usa per la corrispondenza e ho scritto la richiesta di informazioni. L'avevo già fatto molto spesso per richieste legittime; il documento, munito del sigillo reale, diventa ufficialmente valido".
"Allora siete stato voi a trafugare il sigillo della Regina".
"È chiaro. Vado abbastanza spesso nel suo studio, e per tutti è una cosa normale. Quella notte vicino all'ufficio non mi ha visto nessuno, e le guardie nei corridoi sono abituate a vedermi lavorare fino a tardi".
"Quando avete consegnato le informazioni, ammiraglio Weathersley?"
"L'appuntamento era fissato per stasera a mezzanotte sotto l'Admiralty Arch. Ma l'altra notte l'ho visto di guardia e ho deciso di consegnargliele subito. Speravo ancora di poter fare appello alla sua coscienza".
"Come mai avevate con voi il sigillo?" gli chiedi.
"Lo avevo preso durante la giornata, ma non potevo tornare nello studio fino al mattino dopo, quando avrei dovuto scrivere la risposta alla lettera di Mr. Gladstone. Avevo intenzione di rimetterlo al suo posto prima che qualcuno si accorgesse della sparizione, così l'ho portato con me perché mi sembrava imprudente lasciarlo in giro".
"Quindi, gli avete portato i documenti".
"Sì. Sono uscito nel cortile quando ho visto che gli ufficiali erano stati chiamati all'entrata di servizio per una lite".
"E siete rimasti a parlare davanti alla sua garitta?"
"Sì. Era molto buio, e il rumore della pioggia e della grandine copriva le voci. Avevo con me la richiesta con cui avrebbe potuto ottenere le informazioni sulle colonie, e vi avevo apposto il sigillo reale. Avevo anche i piani della corazzata. Gli ho dato il primo documento e gli ho offerto mille sterline al posto del secondo. Era tutto il denaro che possedevo".

"E cosa vi ha risposto?"
"Ha rifiutato. Ho provato a fare appello al suo senso patriottico e gli ho detto che se avesse venduto quei piani avrebbe arrecato alla Gran Bretagna dei danni irreparabili".
"E lui cosa ha detto?"
"Ha detto: «Tutto ciò che indebolisce l'oppressore, rinforza la sua vittima», e ha anche detto che la sua patria è l'Irlanda, libera e indipendente. E tutto questo perché era convinto che la Camera dei Lord avrebbe respinto la legge sull'autogoverno irlandese".
"Che avete fatto allora?"
"Gli ho consegnato i documenti".
"Ma, se gli avevate già dato ciò che voleva, per quale motivo lo avete aggredito?"
"Ha fatto dei commenti volgari sulla donna che amo".
"Un momento, ammiraglio. State forse dicendo che eravate disposto a consegnare il vostro paese a McNeal e ai suoi amici irlandesi, ma non a lasciare che insultasse la vostra amante?"
"Vi prego, Mr. Huntington! Non parlate di lei in questo modo! Le cose non stanno affatto così. Io e lei ci amiamo profondamente, anche se la nostra unione, forse, non sarà mai possibile".
Francamente non riesci a capire il suo atteggiamento, e non puoi fare a meno di chiedergli ancora alcune cose. "Che cosa ha detto per provocarvi, ammiraglio?"
Rimane un attimo in silenzio, con lo sguardo tormentato. "Proprio mentre me ne stavo andando, ha detto che gli sarebbe piaciuto fare il comodo suo con lei, perché era curioso di sapere cosa avesse di così speciale da far sì che un ammiraglio tradisse il suo paese. Poi ha detto che lei non gli aveva ancora dato niente, in cambio del suo silenzio".
"Così lo avete aggredito".
"Non avrei mai permesso che quell'individuo mettesse le sue sporche mani addosso alla donna che amo!"

"Tanto più" osservi con freddezza, "che voi non potevate fare altrettanto. Non è così ammiraglio? A me sembrerebbe più gelosia che amore".
"Chiamatelo come preferite, Mr. Huntington" scatta l'ammiraglio, chiaramente irritato dalla tua intuizione. "L'ho colpito con il sigillo perché l'avevo a portata di mano. Lo usavo come manganello. Poi a un certo punto è riuscito a strapparmelo di mano e, allora... ho..." la voce diventa un bisbiglio, "...ho sfilato la lama dal bastone e l'ho pugnalato". Detto questo, stringe le mani davanti al volto in preda allo sconforto. "Dovete credermi, io non intendevo ucciderlo".
"Poi cos'è successo?" lo incalzi. Ora vuoi sapere esattamente come è finita.
"Si è accasciato nella garitta, privo di sensi. Ho cercato di riprendermi il sigillo, ma lo teneva in una stretta mortale, e non sono riuscito a liberarlo. Nel frattempo ho urtato il suo fucile, che è caduto a terra facendo un fracasso terribile, e allora... mi sono messo a correre. Mi ha preso il panico e mi sono messo a correre. Ero riuscito a recuperare la pergamena della Regina, lasciandone un pezzo sotto la sua schiena. Sono tornato di corsa al palazzo, e nessuno mi ha visto. Ora sapete tutto, Mr. Huntington. Fate di me ciò che volete".
"Lo farò, ammiraglio Weathersley. Ormai nel palazzo ci sono degli ispettori di Scotland Yard che vorranno parlarvi." Non ti è rimasta molta simpatia per lui. "Ditemi un'ultima cosa, ammiraglio. Pensate ancora che ne valesse la pena?"
"L'amore è un bene prezioso, Mr. Huntington".
"L'amore non richiede che si tradisca il proprio paese, ammiraglio. Quella è stata una vostra decisione. Così facendo avete infangato quello stesso sentimento che cercavate di proteggere. Forse dovreste riflettere su questo".

Lo porti al pianterreno e lì lo consegni alla polizia. Fai un riassunto di ciò che hai scoperto ad un ispettore di nome Tobias Gregson che, subito dopo, ti chiede di raggiungerlo nell'ufficio che è stato messo a sua disposizione, dove potrete terminare il vostro colloquio. In quel momento ti si avvicina un valletto per informarti che il Lord Ciambellano ha chiesto di vederti.
Riporta gli **Indizi T, U** e **V**.
Se resti un attimo a riflettere, vai al **310**.
Se invece rispondi alla chiamata del Lord Ciambellano, vai al **358**.

477

Il volto della donna richiama alla tua memoria qualcosa di confuso: deve assomigliare a qualcuno che conosci o che hai già visto.
Se, da gentleman, non gli chiedi niente, vai al **451**.
Se invece hai l'indole dello sfacciato e chiedi di lei all'ammiraglio, vai al **172**.

478

"E dagli altri soldati, hai saputo qualcosa di utile?" chiede Holmes.
Se hai riportato il **Risultato C**, vai al **348**.
Altrimenti, vai al **325**.

479

Decidi di provare con gli altri soldati del reparto di guardia, per vedere se sanno qualcosa. Quando entri nella loro stanza, uno dei soldati sta uscendo con addosso l'uniforme e tutto il resto, e sembra avere fretta.
Se lo fermi, vai al **400**.
Se lo lasci andare e ti concentri sugli altri, vai al **370**.

480

Passa un'altra ora, e a questo punto la tua sopportazione è quasi al limite. Non sei nemmeno sicuro di riuscire ad alzarti da quella sedia.

"Ora devo insistere per vedere l'ammiraglio Weathersley" dici, "ho anch'io un lavoro da svolgere ed è urgente almeno quanto il suo. Interrompetelo *immediatamente*!"

Il segretario balza in piedi, si precipita alla porta dell'ammiraglio, la apre e si sporge all'interno; ma subito si blocca.

Si raddrizza, chiude la porta voltandosi verso di te e con fare trionfante ti dice: "È uscito. Vogliate ripassare domani". Dopo di che torna alla sua scrivania, si siede e riprende la lettura delle sue pile di carte.

Lancia i dadi:

se ottieni 2-6, vai al **386**;

se ottieni 7-12, vai al **344**.

481

Ormai qui hai esaurito tutte le possibilità di ottenere informazioni.

Se vuoi ispezionare il luogo del delitto e non hai riportato la **Decisione 1**, vai al **452**.

Altrimenti, decidi di andare a fare una visita a Sherlock Holmes; vai al **206**.

482

"Così" conclude l'ispettore, "McNeal e compagni hanno organizzato questo ricatto per ottenere dall'estero l'aiuto che gli serviva per la loro causa. Probabilmente avevano

intenzione di vendere le informazioni alla Germania, ma il piano è stato sventato dalla loro stessa vittima anche se i suoi motivi erano tutt'altro che patriottici. Ecco come vedo la faccenda. Non siete d'accordo?"
Se sei d'accordo, vai al **205**.
Altrimenti, vai al **302**.

483

La spiegazione non è plausibile. Naturalmente è possibile far riprodurre una vecchia fotografia, ma qui la "madre" è ritratta in abiti moderni: quindi si tratta di un'immagine recente. Non arriverai a nulla proseguendo in una direzione che lo ha già portato a mentire.
"Spero proprio che non sia rotto" osservi premurosamente. "Sembra prezioso. Un regalo di vostro padre, avete detto?"
Vai al **335**.

484

"Thomas McNeal? Ammalato? Io credo che non è mai stato ammalato in vita sua, signore. Non è che state cercando di imbrogliarmi, vero? A me conciato così con la testa che mi gira?" Parla strascicando le parole e fa fatica a stare in piedi, ma lo sguardo è limpido. Sospetti che non sia affatto ubriaco.
"Dimmi solo ciò che sai, soldato" gli dici.
"Non lo conosco mica così bene, signore. Casa sua era dietro l'angolo, ma mio padre e il suo non erano amici. A dir la verità si odiavano a morte. Io e Thomas ce ne siamo andati più presto che potevamo: o facevamo così o morivamo di fame. Siamo arrivati qui e siamo corsi a arruolarci tutti e due. E questo è tutto quello che so".
Anche se sa qualcos'altro, non sta certo per fare rivelazioni. Per ora non puoi far altro che lasciarlo ai suoi superiori.
Vai al **377**.

485

Decidi di interrogare l'ufficiale di guardia, anche se sospetti che non conosca McNeal quanto il sergente. Ti ci vuole un bel po' di tempo per localizzarlo, perché dovunque lui vada tu sei sempre una mossa indietro. E purtroppo, quando lo raggiungi, sta per prendere parte al Cambio della Guardia. Si presenta come capitano Jacob Treadwell, e ti invita ad osservare la cerimonia dalla parte di Buckingham Palace.

Riporta la **Decisione 4**.

Se assisti alla cerimonia, vai al **329**.

Se invece vai a parlare con il Lord Ciambellano, vai al **372**.

486

Ti sferra un calcio, e intanto armeggia con qualcosa dentro una manica, ma la ghiaia del sentiero lo fa scivolare e cade. È la tua occasione, e la sfrutti al meglio. Lo colpisci con tutta la forza che hai mentre sta tentando di rialzarsi. La tua mancanza di esperienza nella lotta è compensata dalla fortuna. Il pugno che gli assesti alla mascella lo fa cadere all'indietro, mandandolo a sbattere con la testa contro il tronco di un albero.

Lo immobilizzi con la sua cintura e vai a chiamare un poliziotto, tenendoti la mano dolorante per il colpo.

Il giorno dopo sei in casa Holmes.

Vai al **493**.

487

Von Steincastle reagisce fulmineamente. Il coltello gli si materializza in mano e senti la lama penetrarti nel petto. Lo senti allontanarsi di corsa, ma sei troppo debole per tentare l'inseguimento, e per di più fai sempre più fatica a respirare. Cadi a terra, sentendoti sprofondare nelle tenebre.

Lentamente la nebbia si dissolve, e quando apri gli occhi ti trovi davanti Miss Jones, l'infermiera, che ti sta tenendo la mano. "Vedo che state molto meglio oggi, Mr. Huntington" dice. "L'emorragia interna si è fermata, e il dottore dice che ormai siete fuori pericolo".
"Dove sono?" chiedi, toccandoti le bende che ti fasciano il petto. "Al St. Thomas Hospital" ti risponde, alzandosi con una traccia di apprensione sul volto. "Ora che avete ripreso conoscenza devo chiamare il dottore".
"Siete rimasta sempre qui?" le chiedi.
"No, certo, solo nel momento peggiore". Esce dalla stanza, ma hai la netta impressione che non stia dicendo la verità. Hai il vago ricordo di una voce che ti chiamava nella nebbia ripetendo a lungo il tuo nome.
Vai al **495**.

488

Vedi l'ammirazione scomparire dal volto del soldato Bracker; devi fare qualcosa per importi alla sua attenzione. "È un'indagine che mi è stata affidata dal Lord Ciambellano in persona. In seguito verrà anche la polizia e ti interrogherà di nuovo". La frase ha l'effetto che speravi.
"Cosa sai dirmi di Thomas McNeal? Mi è stato detto che siete amici".
"Non proprio amici, signore, ma lo conosco meglio di tanti altri. Lo avete visto, signore? Come sta?"
"No, non l'ho visto. Credo che sia ancora sotto cure mediche. Cosa sai di lui?"
"Chiedo scusa, signore, ma non è tanto facile sapere qualcosa di lui. È un tipo chiuso, proprio come un riccio. È un vero irlandese, ma è fedele alla Regina".
"Perché dici questo, soldato?"
"Ma, perché parla sempre di fare qualcosa di speciale, signore. Ne parlava anche ieri. Ha detto che stava facendo un gran servizio per il suo paese. Non ha voluto dirmi

cos'era, ma ha detto che era un servizio che lo farà diventare ricco".
Riporta l'**Indizio D**.
Se interroghi gli altri soldati del reparto di guardia, vai al **479**.
Se non hai riportato la **Decisione 4**, e vuoi andare a parlare con l'ufficiale di guardia, vai al **317**.

489

"Rispetterò la vostra volontà, Milord. Ma dovete convincermi che la persona che si trova in quella stanza non è quella che ha commesso il crimine".
"Se per crimine intendete un atto sconsiderato e poco decoroso, allora colui che cercate sono io" risponde perdendo completamente la sua aria da volpone.
Scuoti la testa. "No, mi riferivo ad un atto di violenza".
"Violenza?" chiede sorpreso. "Non c'è stata violenza".
"La vostra guancia, Milord".
Si tocca il graffio. "Questo? Ma questa è una ferita d'amore, non di 'guerra', Mr. Huntington".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Intuizione.
Se ottieni 2-6, vai al **180**.
Se ottieni 7-12, vai al **101**.

490

Pensi che stia nascondendo qualcosa. Anche se non mente, non sta nemmeno dicendo tutta la verità.
Vai al **379**.

491

"Milord, se voleste solo venire alla porta, potremmo senza dubbio chiarire la faccenda immediatamente. Non c'è alcun bisogno di ricorrere a misure così drastiche".
Lancia i dadi e somma al risultato il tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **271**.
Se ottieni 7-12, vai al **324**.

492

Decidi di seguire il consiglio e di parlare con la polizia. Preferiresti portare avanti tu la cosa, ma se il tuo tentativo fallisse la Gran Bretagna dovrebbe pagare un prezzo troppo alto. Ti fai portare a Buckingham Palace dove rintracci l'ispettore Gregson e gli riferisci quello che sai.
"Grazie, Mr. Huntington" dice impassibile l'ispettore quando hai finito. "Ho parlato con il Lord Ciambellano: il vostro incarico è revocato e la Regina è perfettamente disposta a permettere che Scotland Yard concluda le indagini, ora che non c'è più pericolo di scandali. Vi prego di consegnarmi il vostro mandato". Tende una mano, aspettando, e tu non puoi far altro che darglielo.
"E ora andate a casa, Mr. Huntington. La vostra assistenza è stata preziosa, ma non siete né la polizia, né Sherlock Holmes. Non interferite oltre con queste indagini, o vedrete le prigioni dell'Old Bailey dall'interno. Avete capito?"
"Perfettamente, ispettore" rispondi demoralizzato.
Due giorni dopo, mentre fai colazione, dai un'occhiata al *Daily Telegraph* e vedi i titoloni in prima pagina: "Complotto internazionale sventato da Scotland Yard". L'articolo descrive sommariamente il "sordido tentativo di sot-

trarre all'Ammiragliato segreti navali di importanza strategica". Fortunatamente, però, l'ispettore Gregson ha sventato il complotto e catturato la spia. Il giornale promette ulteriori dettagli in seguito.
E così, pensi, Gregson è riuscito ad attribuirsi il merito di tutto. Ti resta la consolazione di sapere che hai contribuito alla soluzione del caso, ma sei ugualmente un po' deluso per non esser stato della partita fino in fondo.
FINE

493

"Ancora congratulazioni, Richard" dice il dottor Watson, alzando nuovamente il calice. "Hai fatto un ottimo lavoro".
"Non ci sarei mai riuscito senza il vostro aiuto, amici miei" replichi con modestia. "Continua a sembrarmi ingiusto che il merito vada tutto a me".
"Io ho partecipato solo in qualità di consulente, Richard" dichiara Holmes lasciando il divano su cui stava seduto nella posizione del loto, e versandosi un goccio di porto. "Il lavoro lo hai fatto tutto tu. E non si può nemmeno dire che tu abbia seguito tutti i miei consigli".
"Già; la mia iniziativa potrà anche avermi fatto catturare il capo dello spionaggio tedesco, ma mi ha certamente portato molto vicino a farmi uccidere".
"Non sono ancora sicuro di aver afferrato tutto" afferma il dottore. "Holmes, voi avete detto che questo Conte von Steincastle era dietro all'intera faccenda, ma non vedo come: i terroristi irlandesi non si inchinano certo al volere del Kaiser".
"Avete ragione, naturalmente" rispondi, "ma McNeal e compagni non si rendevano conto di fare il gioco del Conte".
"Giusto, Richard" interviene Holmes, "anche se forse non sapremo mai esattamente come era stata presentata la cosa

ai separatisti. Ho motivo di sospettare che von Steincastle, ed altri simili personaggi, forniscano sottobanco un appoggio tangibile a queste organizzazioni clandestine, le quali poi, in certe situazioni, tornano utili come fantocci da manovrare a piacere. Non mi sorprenderebbe se alcuni degli amici di McNeal fossero innanzitutto fedeli al Kaiser. Il soldato Murphy, ad esempio..."
"Murphy?" chiedi sorpreso, "Quell'idiota?"
"Quell'idiota, come lo chiami tu, te l'ha data a bere, Richard" afferma Holmes con freddezza. "Tu hai sempre sospettato che McNeal fosse sorvegliato da un secondo uomo della banda, e questo è risultato essere McGill; ma c'era un altro osservatore: il soldato Murphy. Lui, però, non lavorava per gli Irlandesi, bensì per von Steincastle. Infatti ha scambiato lui i turni di guardia, in modo che McNeal fosse libero le notti in cui doveva incontrare l'ammiraglio Weathersley prima, ed il Conte poi".
"Ma non è un tipo affidabile: è fuggito".
"Solo quando sei arrivato troppo vicino a scoprire il loro complotto. Suppongo che sia stato lui ad avvertire il Conte delle tue indagini, e in seguito a pedinarti e tentare di ucciderti. E ora è scomparso".
"Cosa?" chiedi sempre più stupito.
"Sì, dopo che il Conte è stato messo sotto custodia, Murphy è scomparso, come è scomparsa la donna che tu conoscevi come Ludmilla Mueller. Probabilmente hanno lasciato il paese insieme. Sospetto che Murphy sia tedesco e che fosse qui da molti anni come spia del suo paese".
Sei rimasto a bocca aperta, e guardi Holmes senza sapere cosa dire. La cosa si è fatta decisamente più complessa di quello che credevi.
"Non avrai pensato di poterli catturare tutti, vero Richard?" dice Holmes con il suo sorrisetto ironico. "Il Conte era il pesce più grosso. È più importante di tutti gli altri messi assieme".

"Ha detto qualcosa alla polizia?" domanda Watson.
"Nemmeno una parola che abbia la benché minima importanza, dottore. Si direbbe che dopo l'arresto abbia completamente dimenticato l'inglese: risponde esclusivamente in tedesco. Ma questo non significa che non sia prezioso per noi; finché è in mano nostra il controspionaggio tedesco resterà menomato: semplicemente trattenendolo, li rendiamo incapaci di muoversi efficacemente".
"Cosa ne sarà dell'ammiraglio Weathersley?" chiede Watson rivolgendosi a te.
"Finirà sulla forca, probabilmente" rispondi. "Dopotutto, ha effettivamente tradito il suo paese".
"È giusto, ma provo una certa compassione per lui" osserva. "Holmes mi ha detto che la Regina ti concederà un'udienza domani; ho capito bene?"
"Sì, dottore, avete capito perfettamente" dici alzandoti. "Ora devo scappare. Dimenticavo che ho un appuntamento con il sarto fra meno di venti minuti".
"Bene, Richard" dice il dottor Watson, alzandosi contemporaneamente a Holmes per salutarti. "Torna a farci visita al più presto, così ci racconterai dell'udienza".
"Con piacere, dottore".
E con questa promessa, ti congedi da loro.
Vai al **471**.

494

Ti fermi un attimo per raccogliere le idee.
Se hai riportato la **Decisione 2**, decidi di far visita a Sherlock Holmes; vai al **206**.
Altrimenti, vai al **396**.

495

Le tue indagini terminano con un successo parziale. Hai catturato un omicida e hai contribuito a svelare un complotto internazionale prima che provocasse seri danni.

Anche se il conte von Steincastle, la mente dell'organizzazione, è riuscito a scappare, sai che questo spietato gioco al gatto e al topo avrebbe potuto concludersi in modo ben più disastroso.
Se vuoi ricominciare da capo, vai al **452**.
Se invece preferisci leggere la soluzione, vai al **493**.

496

Cerchi di mantenerti nell'ombra, sperando che non si volti. Solo una volta, proprio mentre attraversi la debole chiazza di luce di un lampione a gas, guarda indietro: però non sembra essersi accorto della tua presenza.
Vai al **426**.

497

Le tue indagini terminano con un successo parziale. Hai catturato un omicida e sventato un complotto spionistico prima che potesse provocare seri danni. Anche se il misterioso capo dell'organizzazione è riuscito a scappare, sai perfettamente che questo spietato gioco avrebbe potuto concludersi in modo ben più disastroso.
Se vuoi ricominciare da capo, vai al **452**.
Se invece preferisci leggere la soluzione, vai al **493**.

498

"Quando ho chiesto di vederlo era ubriaco, ma non quanto avrebbe voluto farmi credere. Un uomo abile e scaltro più

che infido e calcolatore. L'ho interrogato sul passato di McNeal".
Se hai riportato l'**Indizio F**, vai al **349**.
Altrimenti, vai al **382**.

499

"Capitano, durante la notte è accaduto niente di insolito nel reparto di guardia?"
"No, niente" risponde lui prontamente. "Ah... un momento, c'è stato qualcosa. Nella seconda compagnia mancava un uomo all'appello. Qui il servizio è talmente poco impegnativo che le assenze sono rare. Probabilmente sarà a causa di una donna".
"Sapete come si chiama il soldato assente?"
"Beh, sì; mi pare che si chiami Murphy".
Se decidi di andare a parlare con Holmes, vai al **469**.
Se invece interroghi gli altri soldati della seconda compagnia, vai al **365**.

500

"Non saprei dire esattamente cosa non mi convince in questa faccenda, ma ho la netta sensazione che non sia ancora terminata". Vai al **261**.

501

"Sapete dirmi qualcos'altro, qualsiasi altra cosa su di lui?" Rimangono tutti in silenzio per qualche secondo. Poi uno di loro ti guarda e dice: "C'è un uomo nella seconda compagnia che forse sa qualcosa, signore. Lui e Thomas non sono amici, ma lui dice che sono dello stesso paese".
"Come si chiama?" gli chiedi.
"Soldato Michael Murphy" risponde lui.
Li ringrazi tutti e lasci l'edificio per andare a cercare il soldato Murphy. Vai alla caserma Wellington e qui chiedi di vedere il comandante della seconda compagnia, il capi-

tano Lesley Wren, e vieni scortato al suo ufficio. Quando entri il capitano si alza tendendoti la mano.
"Il tenente mi ha detto che volete vedere uno dei miei uomini. Potete dirmi per quale motivo?"
"Temo di no, capitano Wren" rispondi, poi continui tentando di fargli capire la situazione. "Sono qui perché devo occuparmi di una questione molto delicata per incarico del Lord Ciambellano, e non mi è consentito parlarne liberamente. Potete controllare, se volete".
"Non credo proprio che sia necessario, Mr. Huntington" afferma il capitano. "La vostra parola mi basta. Con chi volete parlare?"
"Con il soldato Michael Murphy".
"Il soldato Murphy? Ah, quello!" esclama. "La polizia me lo ha appena riconsegnato dopo averlo tenuto in guardina tutta la notte. Ieri notte è stato pescato in mezzo ad una rissa, e doveva essere piuttosto violenta a giudicare dal suo aspetto. Santo cielo, si è azzuffato con un pezzo grosso? Se è così ditemelo, che lo faccio fustigare; anche se adesso non si può più!"
"No, no, capitano" dici cercando di rassicurarlo, "niente del genere. È solo che potrebbe darmi certe informazioni che sto cercando".
"Aha" dice il capitano, sollevato, "grazie al cielo. Lo faccio portare qui immediatamente". Il capitano ti fa accomodare, e dà l'ordine. Poco dopo arriva un caporale grande e grosso che scorta un soldato basso, dall'aspetto asciutto ma forte, e lo sguardo spietato del criminale. Ha un occhio nero e le labbra gonfie e tagliate.
"Murphy" inizia il capitano, "questo è Mr. Huntington. Devi dirgli tutto ciò che vuole sapere. Hai capito?"
"Sissignore" borbotta Murphy, "glielo dico".
"Soldato Murphy" inizi, temendo che possa svenire da un momento all'altro. "Devo farti alcune domande sul soldato McNeal".

Riporta il **Risultato E**.
Se gli chiedi del passato del suo commilitone, vai al **461**.
Se invece gli chiedi dei loro ultimi contatti, vai al **423**.

502

Stai andando alla caserma Wellington per interrogare l'altra sentinella di guardia nel cortile, quando un uomo ti avvicina. Si presenta come messaggero del Lord Ciambellano e ti chiede di accompagnarlo al palazzo reale per incontrare il suo superiore. Vai al **278**.

503

"Sei *ancora qui*?"
"Sì, Milord".
"Ti ricompenserò profumatamente, se ti allontani".
"Non sono il valletto, Milord, e comunque non mi muoverò di qui" rispondi.
"Maledizione! Lo immaginavo. Dunque, dovrò alzarmi e darvi una sonora lezione". Lo senti mettere i piedi a terra, e un attimo dopo ti arriva un altro lamento, stavolta piuttosto sofferente.
"Che ore sono?" chiede.
"Le sei e mezzo, Milord".
"Cribbio! C'è ancora luce?"
"Sì, Milord".
"Allora devo a mio fratello cento sterline! E non è passato nemmeno un mese. Tutto per colpa vostra!"
"Sono veramente spiacente, Milord" commenti.
"Lo sarete ancora di più quando sarò riuscito ad infilare questi dannati stivali". Vai al **162**.

504

Decidi che per oggi hai già creato abbastanza problemi al panciuto panettiere. Vai al **289**.

Quando finisci di parlare, il dottor Watson si schiarisce la voce e dice: "Da quanto ci hai detto, Richard, la donna è tedesca, giovane e bella. Penso che ciò che ho letto stasera sul *Sentinel* possa avere qualcosa a che fare con questo caso".

Dalla tasca della giacca estrae un giornale ripiegato, lo apre e cerca l'articolo in questione. "Ah, eccolo. Sembra che stasera ci sarà un ricevimento all'ambasciata tedesca, e che il posto d'onore sarà tenuto da Frau Ludmilla Mueller, celebre per la sua bellezza, che canterà per intrattenere gli ospiti. Ti dice forse qualcosa, Richard?"

"Sì!" rispondi eccitato. "Devo trovare un invito".

"Penso di poterti aiutare in questo" interviene Holmes. "Ti farò recapitare l'invito a casa tra un'ora".

Li ringrazi tutti e due e vai a casa a prepararti per il ricevimento. Vai al **201**.

TAVOLA NUMERICA

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE

7

sherlock holmes

Tra le nebbie della Londra vittoriana, al tavolo di un *pub*, nella confortevole atmosfera dei salotti più esclusivi, nei sordidi bassifondi sulle rive del Tamigi, dietro il fumo azzurrognolo della pipa spunta un profilo inconfondibile: Sherlock Holmes!

In questo libro il protagonista sei tu. Un misterioso delitto, nel quale - a giudicare da alcuni particolari - potrebbe essere implicato un membro della famiglia reale. La Regina Vittoria, preoccupata per le conseguenze dello scandalo, incarica te, che sei di sangue nobile, di condurre delle indagini preliminari. Hai solo quarantott'ore di tempo: dopo tale termine interverrà Scotland Yard!

È un librogame: il protagonista sei tu. Tocca a te risolvere il caso...

copertina illustrata da Daniel Horne

Questo librogame è originale. Non è opera di Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-483-0

9 788870 684834

70684830

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu